

СТРАНА ИГР

#08
(137)
АПРЕЛЬ
2003

PC ● PLAYSTATION 2 ● XBOX

➔ МЕСТО ВСТРЕЧИ

СТР. 30

КРИ 2003

➔ ПЕС-ПРИЗРАК

СТР. 84

TENCHU: WRATH
OF HEAVEN

➔ ДАРК СОЛ И БРАТВА

СТР. 34

SHINING FORCE

➔ ДРУГАЯ ШКОЛА RPG

СТР. 70

XENOSAGA EPISODE I

ПАНЦЕРКЛЯЙН НИХТ КАПИТУЛИРЕН ➔

СТР. 38

ОПЕРАЦИЯ
SILENT STORM

САМАЯ ПОЛНАЯ
И СВЕЖАЯ
ИНФОРМАЦИЯ

WARCRAFT III THE FROZEN THRONE

СТР. 18

➔ ИГРЫ НОМЕРА:

Warcraft III: The Frozen Throne / World of Warcraft / Shining Force / Операция Silent Storm / Vietcong / Duality / The Movies / FireStarter / Chariots of War / Jak 2: Renegade / Chaser / Rise to Honor / Pitfall Harry / Far Cry / Eric Young's Squad Assault / Wario Ware, Inc.: Mega Microgames / AquaNox 2: Открытие / Rayman 3 / Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht / Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield / .hack//Infection / Jurassic Park: Operation Genesis / Indiana Jones and the Emperor's Tomb / Tenchu: Wrath of Heaven / X: Selection of Fate / Championship Manager 4 / Shining Soul / Pac-Man World 2 / Line of Sight: Vietnam / The Omega Stone: Riddle of the Sphinx 2 / Warrior Kings: Battles / Тайна Наутилуca / Freelancer

ENTER THE MATRIX
ВИДЕО НА ДИСКЕ К НОМЕРУ!

(game)land

ISSN 1609-1035



08>

SAMSUNG

SyncMaster

НОВЫЙ СТИЛЬ
цифровой эры



товар сертифицирован

возможность
крепления
на стену



регулировка
высоты
и наклона
экрана



TFT мониторы Samsung SyncMaster серии 152/172

- уникальный супертонкий дизайн корпуса
- все разъемы расположены на подставке
- двойной видеовход (152T/172T)
- исключительное качество изображения
- динамики встроенные в подставку (опционально)
- соответствие самым строгим стандартам безопасности

Информация о магазинах и компаниях в которых можно приобрести мониторы
находится на www.samsungelectronics.ru в разделе "Где купить".
Информационный центр Samsung Electronics : +7 (095) 937-79-79.



**А вы не знали, что умеете
управлять квантроциклом?**

Компьютер **ЭКСИМЕР™ Home Elite** на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading обеспечит вам захватывающие дух приключения в мире онлайн-игр.



Оснащенный мощным процессором Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading компьютер ЭКСИМЕР™ Home Elite предлагает великолепную производительность для поддержки трехмерных компьютерных игр, а также обеспечивает действительно реалистичное воспроизведение звука с помощью системы Dolby Digital.

Компьютер ЭКСИМЕР™ — возможности, которых Вы не ждали.

Единая информационная служба:
(095) 742-36-14

Розничные продажи в Москве: М.ВИДЕО (095) 777-777-5,
Техносила (095) 777-8-777

Продажи в Интернет: <http://www.dostavka.ru>

Дистрибуторы: компания Инлайн — г.Москва (095)941-6161,
ООО "Элком Сервис" — г.Сургут (3462)31-19-9, г.Нефтеюганск (34612)2-47-03,
г.Ханты-Мансийск (34671)3-44-84

Более 400 дилеров по всей территории России.

Адрес ближайшего на www.i2b.ru

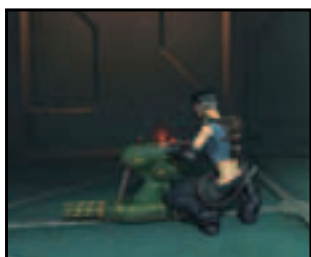


www.excimer.com



ХИТ

SILENT STORM ПОКАЗАЛ ЧИСТЫЙ ЛИК РЕАЛИЗМА, А ПОТОМ ВДРУГ ВЗЯЛ ДА И КУСНУЛ НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ПАСТЬЮ /38



В РАЗРАБОТКЕ

ЕСЛИ ВЫ ЗНАКОМЫ С ПРОИЗВЕДЕНИЯМИ УИЛЬЯМА ГИБСОНА И ФИЛИПА ДИКА, В МИРЕ **DUALITY** ВЫ БУДЕТЕ КАК ДОМА /50



ТЕМА НОМЕРА

НОВИНКИ ОТ BLIZZARD. **WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE** – БЛИСТАТЕЛЬНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ГЕНИАЛЬНОЙ RTS НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ. **WORLD OF WARCRAFT** – БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ММОРPG, ЛУЧШЕ, ЧЕМ ЖИЗНЬ! /18



ОБЗОР

AQUANOX 2: REVELATION – НЕ СИКВЕЛ, НЕ ADD-ON, А НЕВЕДОМА ЗВЕРУШКА: ПАРАЛЛЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ /66

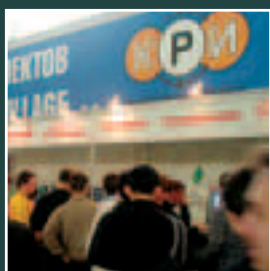


ОБЗОР

СИМУЛЯТОР НИНДЗЯ TENCHU: WRATH OF HEAVEN ВОЗВРАЩАЕТ НАС К ИСТОКАМ ЗНАМЕНИТОГО STEALTH-СЕРИАЛА /84

СПЕЦ

КРИ – ЭТО СЪЕЗД, СЛЕТ, ТУСОВКА ЛЮДЕЙ, НЕПОСРЕДСТВЕННО ПРИЧАСТНЫХ К ИНДУСТРИИ, И ТЕХ, КТО СОБИРАЕТСЯ ВЛИТЬСЯ В ДВИЖЕНИЕ. ЦЕЛЬ – ЧИСТАЯ ПОЛЬЗА. КОНЦЕНТРАЦИЯ ТАЛАНТОВ БЫЛА ТАК ВЕЛИКА, ЧТО НА КРИ ШАГУ НЕЛЬЗЯ БЫЛО СТУПИТЬ, НЕ ВСТРЕТИВ «ОТЦОВ-АРИСТОКРАТОВ» /30



Всем!

Вы спросите, почему у нас в руках кружки с логотипом «Акеллы»? А мы ответим. Дело тут не только в суперанонсе Pirates of the Caribbean. В следующем номере мы собираемся выкатить эксклюзивнейший материал об Axle Rage. Так что вы теперь знаете, чье лицо будет смотреть с обложки майской «СИ». Ждите.

– АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ



Привет-привет!

Какие, к дьяволу, игры?! Какие статьи? У меня последний семестр, последняя сессия, а, там глядя выше, диплом. Вот о чем моя песня, вот о чем мои мысли. Ненадолго (не радуйтесь – до лета) я покину пост обозревателя «СИ». Но! В «Обратной связи» продолжу свои издевательства, никуда не денетесь.

– ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН



НОВОСТИ

05 Pirates of the Caribbean от «Акеллы»
05 Онлайн-сервер Syphon Filter
10 Square Enix: альянс состоялся
14 Новый Jedi Knight

ТЕМА НОМЕРА

18 Warcraft III: Frozen Throne
26 World of Warcraft

СПЕЦ

30 КРИ 2003
34 Shining Force: Свет в конце туннеля

ХИТ?

38 Операция Silent Storm
44 Vietcong

В РАЗРАБОТКЕ

50 Duality
54 The Movies
56 FireStarter
58 Chariots of War
60 Jak 2: Renegade
62 Chaser
64 Rise to Honor
64 Pitfall Harry
64 Far Cry
65 Eric Young's Squad Assault
65 Wario Ware, Inc: Mega Microgame\$

ОБЗОР

66 AquaNox 2: Открытие
70 Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht
74 Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield
77 Pac-Man World 2
78 Jurassic Park: Operation Genesis
80 Indiana Jones and the Emperor's Tomb
84 Tenchu: Wrath of Heaven
87 X: Selection of Fate
88 Championship Manager 4
90 Shining Soul
92 Rayman 3
94 .hack//Infection
96 Line of Sight: Vietnam
96 The Omega Stone: Riddle of the Sphinx 2
97 Warrior Kings: Battles

ДАЙДЖЕСТ

98 Будни бомбиста
98 Алик: летние каникулы
98 Симс: я и мои друзья
99 G.I. Combat
99 Милитаризм
99 Сумасшедшая фабрика

ОБЩИЙ ПРИВЕТ!

Мы выбрасываем белый флаг – такого натиска, признаться, не ждали. Бесхитростный вопрос анкеты «Быть ли дополнительному диску?» вызвал мощнейший резонанс: ваш настрой был однозначен, бескомпромиссен и тверд – быть! Мы не стали ломать копыя, а мобилизовали дисковые силы, сладкую парочку Торика и Ворона, и с отеческими напутствиями отправили на трудовой CD-фронт. И результат не заставил себя ждать – трепещите! – с первого майского номера в каждом выпуске «СИ» вы найдете не один, а два (ДВА!) диска. Еще больше демок. Еще больше видео. Еще больше патчей, софта, драйверов и утилит... Welcome to da gamer's paradise!

– ЮРИЙ «BEARHUNTER» ПОМОЩЕВ

Журнал зарегистрирован в министерстве
по делам печати, телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№8(137) апрель 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев yuri@gameland.ru	главный редактор
Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru	зам. глав. редактора
Александр Щербakov sheerb@gameland.ru	зам. глав. редактора
Валерий Корнеев valkov@gameland.ru	зам. глав. редактора
Александр Глаголев glagol@gameland.ru	лит. редактор
Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru	редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru	бильдиредатор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Барковская julya@gameland.ru	корректор
Анна Заболотная trepas@gameland.ru	вычитка
Эммануил Эдж emik@gameland.ru	корреспондент в США

СД

Юрий Воронов voron@gameland.ru	главный редактор
Святослав Торик torik@gameland.ru	редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], Александр Гурин [1С],
Сергей Орловский [Ниван], Дмитрий Архипов [Акелла],
Ирина Мизрахи [Руссобит-М], Сергей Амирджанов [Софт Клуб],
Сергей Лянге [(game)land], Сергей Долинский [(game)land]

АРТ

Алик Вайнер alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	дизайнер
Александр Хромов	иллюстрация на обложке

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyna@gameland.ru	руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru	редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru	руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru	менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru	менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева olgaem@gameland.ru	менеджер
Телефоны:	(095)935-7034; факс: (095)924-9694

РАСПРОСТРАНЕНИЕ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru	менеджер
Алексей Попов popov@gameland.ru	менеджер
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru	менеджер
Яна Губарь yana@gameland.ru	PR-менеджер
Телефоны:	(095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru	директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru	финансовый директор

PUBLISHER

Game Land Company	publisher
Dmitri Agarov dmitri@gameland.ru	director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 70 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PC	6
Aces WWI	6
Airborne Assault:	
Highway to the Reich	4
AquaNox 2: Открытие	66
Big Mutha Truckers	122
Chariots of War	58
Chaser	62
Chrome	10
Commandos 3:	
Destination Berlin	6
Delta Force:	
Black Hawk Down	122
Diablo II	8
Driver 3	10
Duality	50
Enclave	122
Eric Young's Squad Assault	65
Far Cry	65
Firestarter	56
Freelancer	114
G.I. Combat	99
Galaxy Andromeda	6
Hybrid	6
Indiana Jones	
and the Emperor's Tomb	80
Jurassic Park:	
Operation Genesis	78, 122
Line of Sight: Vietnam	96
Paradise Cracked	9
Pirates of the Caribbean	4
Port Royale	9
Project IGI 2	122
Rainbow Six: Raven Shield	122
Savage	16
Serious Sam: Gold Edition	122
Simcity 4	122
Star Wars Galaxies:	
An Empire Divided	6
Star Wars Jedi Knight:	
Jedi Academy	14
The Movies	54
The Omega Stone:	
Riddle of the Sphinx 2	96
Tom Clancy's Rainbow Six 3:	
Raven Shield	74
Vietcong	44
Warcraft III	
Warcraft III: Frozen Throne	18
Warrior Kings: Battles	97
Wish	
World of Warcraft	26
Алик: летние каникулы	98
Будни бомбиста	98
Милитаризм	99
Операция: Silent Storm	38
Симс: я и мои друзья	98
Сумасшедшая фабрика	99
Тайна Наутилуса	120
PlayStation 2	
hack//Infection	94
Driver 3	10
Final Fantasy X	123
Gran Turismo 4	10
Indiana Jones	
and the Emperor's Tomb	80
Jak2: Renegade	60
Jurassic Park:	
Operation Genesis	78
Mortal Kombat:	
Deadly Alliance	123
Pac-Man World 2	77
Pirates of the Caribbean	4
Pitfall Harry	64
Rayman 3: Hoodlum Havoc	122
Rise to Honor	64
SpyHunter 2	9
Syphon Filter: Omega Strain	4
Tenchu: Wrath of Heaven	84
The Mark of Kri	122
The Movies	54
Xenosaga Episode I:	
Der Wille zur Macht	70
Zone of the Enders 2:	
The 2nd Runner	14
Хьюз	
Driver 3	10
Duality	50
Far Cry	65
Indiana Jones	
and the Emperor's Tomb	80
Jurassic Park:	
Operation Genesis	78
OTOI: Myth of Demons	10
Pirates of the Caribbean	4
Pitfall Harry	64
SpyHunter 2	9
Star Wars Jedi Knight: Jedi	
Academy	14
The Movies	54
GameCube	
Driver 3	10
Pitfall Harry	64
Sonic Adventure DX	10
SpyHunter 2	9
The Movies	54
Game Boy Advance	
Rayman 3	92
Shining Soul	90
Wario Ware, Inc: Mega	
Microgame\$	64
PS one	
X: Selection of Fate	87

НА ОБЛОЖКЕ: Pandaren Brewmaster – новый
персонаж Warcraft III: Frozen Throne.



ОБЗОР

ТОМ CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD – ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ ИЗВЕСТНОЙ –
ШЕГО СЕРИАЛА ПО МОТИВАМ ТРИЛЛЕРА ТОМА КЛЭНСИ – УДАЛАСЬ.
СОХРАНИВ ДРАЙВ ПРЕЖНИХ ИГР, ОНА ПРИВЛЕЧЕТ НОВЫХ ИГРОКОВ /74

ПОСТЕРЫ

AQUANOX 2:
ОТКРЫТИЕ

Очаровательная
Мей Линь!

ОПЕРАЦИЯ
SILENT STORM

«Маленькие танки»
выходят на тропу
войны!

ОНЛАЙН

Бесплатные игры – убей тоску!
Записки продавца видеоигр

КИБЕРСПОРТ

Чемпионат CPL Cannes
Стратегия игры на карте ospdm5 (Q3)

ТАКТИКА & КОДЫ

Freelancer
Тайна Наутилуса
Коды

ЖЕЛЕЗО

Новости
Тест приводов DVD/CD
Подключение и настройка привода DVD

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Эмуляторы
Банзай!
Обратная связь
Содержание CD

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	OLDI	08, 09, 12, 13, 17	«АКЕЛЛА»	69	SOFT CLUB	125	ABIT
03 ОБЛОЖКА	«ДИНА	07	«Ф-ЦЕНТР»	79, 100-101	E-SHOP	133	«БУКА»
	ВИКТОРИЯ»	11	ASUS	81	«ПОЛИГОН»	137	«ПИРОМАНИЯ»
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	15	X-RING	91	VELLOD IMPEX LTD	139	«ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА»
01	EXIMER	47, 53, 61, 117, 121	«1С»	95	VGW	143	ZENON
05, 23, 25, 29, 37, 43, 51,		49, 93, 111	«РУССОБИТ-М»	106	ЖУРНАЛ «ХАКЕР»	144	«РЕД. ПОДПИСКА»
55, 57, 59, 73, 75, 83, 97,		65	«ДАУН ТАУН»	107	NETLAND		
105, 109, 119, 131		67	ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»	123	ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»		

«АКЕЛЛА» РАЗРАБАТЫВАЕТ PIRATES OF THE CARIBBEAN



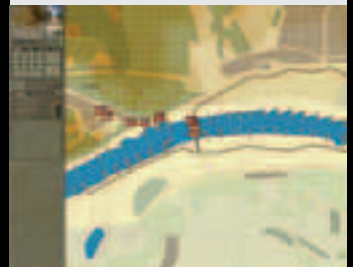
Bethesda Softworks и Disney Interactive анонсировали игру по мотивам выходящего летом фильма Pirates of the Caribbean. На данный момент доступен официальный сайт, расположенный по адресу <http://pirates.bethsoft.com/>. Созданием игры занимается компания «Акелла». Все наработки и ресурсы «Корсаров II» направлены на использование в новом проекте. Релиз версии для Xbox и PC запланирован на июнь. В планах также и вариант для PlayStation 2. Отметим, что Pirates of the Caribbean – первый проект в истории российской игровой индустрии, создающийся по мотивам крупного голливудского блокбастера. Фильм Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl с бюджетом \$82 млн. снимает режиссер Джерри Брукхаймер. В главных ролях: Джонни Депп, Джеффри Раш и Орландо Блум. Впрочем, за героя Деппа поиграть, по всей вероятности, не удастся, так как игровая версия Pirates of the Caribbean будет приквелом фильма. ■

КОРОТКО

► **ПОВКО УВИПВВАЯ** от прояснения конкретных деталей, EA подтвердили, что expansion pack к онлайн-шутеру WWII активно разрабатывается компанией Digital Illusions. Все остальное остается тайной – и сроки выхода, и даже название.

► **TA ASSOCIATES** инвестировали \$32 млн. в испытывающую финансовые трудности компанию Mythic Entertainment, авторов популярной (220.000 пользователей) онлайн-игры Dark Age Of Camelot. Тем не менее, в заявлении подчеркивается, что это никоим образом не покупка Mythic.

► **MATRIX GAMES** и Panther Games вместе трудятся над воргем на движке Airborne Assault: Red Devils Over Arnhem, который будет называться Airborne Assault: Highway to the Reich. Игра посвящена битвам за Эйндховен и Ниймеген и «донесет до игроков революционные дизайнерские находки Panther Games». Когда именно донесет, не сообщается.

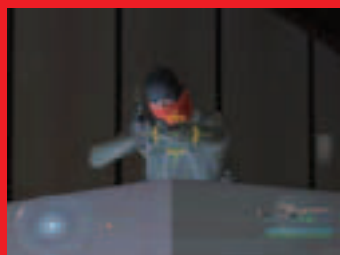


► **В БЛИЖАЙШИХ ПЛАНАХ** GIMX Media – приобретение некой европейской публишерской конторы. Какой именно – узнаем, когда приобретение состоится.

ОНЛАЙНОВЫЙ SYPHON FILTER

Sony официально анонсировала новую часть Syphon Filter, названную Syphon Filter: Omega Strain. Как и предполагалось, игра в первую очередь заточена под мультиплеер и поддерживает как broadband connection, так и стандартный dial-up. Игроки смогут создавать своих персонажей для онлайн-баталлий, а не использовать изначально готовые модели. В игре вновь появится

Габриэль Логан (Gabriel Logan) – главный герой серии, – а также ряд других знакомых персонажей. Впрочем, не факт, что в играбельном виде – хотя точно сказать сложно. В конце концов, Syphon Filter: Omega Strain не будет полностью онлайн-тайтлом – планируется и оффлайн-single player. Релиз игры должен состояться до конца 2003 года. ■



A promotional image for the video game Tom Clancy's Splinter Cell. The central figure is Sam Fisher, wearing his iconic black tactical suit and night vision goggles that emit a green glow. He is holding a silenced pistol in his right hand, pointed towards the left. The background is dark and industrial, with a chain-link fence visible on the right. The title 'Tom Clancy's SPLINTER CELL' is prominently displayed in the center, with 'SPLINTER CELL' in a large, bold, white font with a green outline. A small 'TM' trademark symbol is at the end of the word 'CELL'.

Tom Clancy's **SPLINTER CELL**™

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



АСЫ ПЕРВОЙ МИРОВОЙ



Компания City Interactive анонсировала авиасимулятор Aces WWI, посвященный, как несложно догадаться, Первой мировой войне. В игре непременно будут такие типы миссий, как бомбардировка, разведка и привычный dogfight, причем одновременно в бою могут участвовать до тридцати летательных аппаратов – от самолетов до дирижаблей. Все они, будучи обстрелянными противником, обязательно будут гореть, дымиться и разваливаться на куски. Всю эту красоту можно будет увидеть предположительно к осени. Правда, название проекта вполне может поменяться. ■



КОРОТКО

► **VULCAN SOFTWARE** объявила о разработке трехмерного шутера Hybrid на базе собственного движка Mother3D. Движка не просто, а с реалистичной физикой и полностью интерактивным окружением. Места сражений варьируются от грузового корабля (по всей видимости, космического) до спутника Нептуна. Цель игры – в одиночку надрать коварным инопланетянам все, что только надирается.

► **РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ** Wheeling Jesuit University гласят: игры способны отвлечь человека от боли и могут применяться в лечении пациентов, страдающих хроническими болями. Полные результаты исследования будут представлены в июне на Conference of the North American Society for the Psychology of Sport and Physical Activity.

► **ЗА НЕЗАТЕЙЛИВЫМ** названием Wish скрывается проект от Mutable Realms, уже более года находящийся в разработке. Игра использует трехмерный движок Gamebryo авторства NDL и «позволит людям встретиться в фэнтезийном мире». Что именно скрывается за этой формулировкой и каковы могут быть результаты встреч, мы сообщим по мере поступления информации.

► **ОЧЕРЕДНОЕ ПОПОЛНЕНИЕ** в сонме онлайн-ролевых RPG называется Dransik. Набор фиш более чем стандартен – охота за артефактами в одиночку или командно, накопление знаний, умений и практикование волшебства. Кому интересно – после скачивания игры с <http://www.dransik.com> десять дней вы сможете играть бесплатно.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ МАТЧИ СПЕЦНАЗА



Сенсационные подробности о Commandos 3: Destination Berlin: в игре будет deathmatch на восемь человек! Больше никаких сведений о мультиплеере в Commandos 3 не имеется, зато известно, что в игре будут три кампании (Сталинград, Центральная Европа и Нормандия), которые можно будет проходить в любом порядке, уровни станут меньше по размерам, а миссии – в большей степени ориентированными на экшн. ■



НОВАЯ НАЧИНКА - НОВАЯ ОБЛОЖКА

CDV Software Entertainment заявила, что игра, ранее известная как Imperium Galactica III, теперь называется Galaxy Andromeda. Комментарии руководства в лице президента CDV Терри Мэлэма на эту тему: «Galaxy Andromeda, несмотря на то что разрабатывалась как третья игра серии, дошла до той степени, когда она становится отдельным продуктом». Также Мэлэм выразил большие надежды на успешное будущее игры и то, что она положит начало новой серии. ■



► **ОНЛАЙНОВАЯ ИГРА** Star Wars Galaxies: An Empire Divided выйдет не только в виде обычного коробочного издания, но и в виде лимитированного – с книжкой концепт-арта, миниатюрными фигурками, подлинным мануалом, булавами с логотипом SW – и все это в коробке черного цвета.

► **У STRATEGY FIRST** появилось новое подразделение под названием Big City Games. В его планы на 2003 год входит выпуск следующих игр: Pet Soccer, Pet Racer, Indiana Jack, Bridge 3000, Chess 2003, Rocko's Quest, Space Haste II, FIM Speedway Grand Prix.



Наконец-то появился ПК для тех, кто все делает одновременно

Настольный ПК «МИР VIP» на базе процессора Intel®Pentium® 4 3,06 ГГц с технологией HT

Вы современны и активны? Тогда Вы по достоинству оцените преимущества компьютера «МИР VIP» на базе процессора Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой 3,06 ГГц и ультрасовременной технологией **Hyper-Threading**. Офисные приложения или графические редакторы, DVD-фильмы или музыка в формате MP3, интернет или обучающая программа – Ваш компьютер работает так, как будто в нем два процессора!



КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

<http://www.fcenter.ru>

Салоны-магазины в Москве



«ВДНХ»

ВВЦ, пав. № 71
и пав. № 2, ТК «Регион»
тел.: (095) 785-1-785

«Улица 1905 года»

ул. Мантулинская, д. 2
тел.: (095) 205-3524

«Бабушкинская»

ул. Сухонская, д. 7а
тел.: (095) 472-6401

Акелла

DOWNTOWN RUN

УЛИЧНЫЙ Тонщик



Ubi Soft

pc cdrom

Используй тоник твоего новейшего Форда мустанг на полную катушку - Бродвей, Елисейские Поля и, конечно, московские улицы ждут тебя! Под вог микропрофильной резины нарушь правила дорожного движения всех без исключения государств! Только не забудь о том, что это, собственно, гоним. Разнести все - не самоцель. Пересечь финиш первым - вот наша задача!



- 8 игровых режимов: от традиционных "quick race" и "championship" до экстремальных "last man standing" или "sudden death".
- 26 трасс, проложенных по реальным мировым мегаполисам - от Москвы до Парижа и Нью-Йорка!
- Audi TT, Ford Mustang, заряженные версии Renault, BMW, Saab, Mitsubishi, MG - машины этих марок только и ждут, чтобы вы их разбили!
- Лёгкое управление машиной, интуитивный интерфейс, отличная физика - всё для бескомпромиссной уличной борьбы!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "UbiSoft"

Все права защищены. Неполное копирование преследуется
игры с доставкой: www.cdromakella.com
оптовая продажа: (995)363-4614 тех.поддержка: support@akella.com
представитель в Белоруссии - "Видеоцентр" www.vp-minsk.by
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



СЕТЕВЫЕ НОВИНКИ LOGITECH В РОССИИ

21 марта в компании «Алион» прошел пресс-брифинг, посвященный новым игровым аксессуарам Logitech. Впервые российским журналистам, можно сказать официально, были представлены NetPlay Controller и HeadSet для PlayStation 2. Первый из них представляет собой экзотическую смесь клавиатуры и геймпада, а второй - микрофон и наушники. Оба

устройства предназначены для сетевой игры. Например, NetPlay Controller будет просто незаменим при игре в ролевые игры, вроде FF XI или EverQuest. Причем существует возможность независимого использования клавиатуры, подключаемой к USB-порту приставки. А представленный вариант HeadSet, который будет распространяться только вместе с сетевым тактическим шутером SOCOM, позволит не только свободно «чатиться» с друзьями, но и отдавать звуковые команды своим компьютерным (и живым) партнерам по команде. Что сулят подобные показы российским игрокам пока остается неизвестным, впрочем как и дата запуска европейской онлайн-службы для PS2... ■



ЧИТЕРАМ ОБЪЯВЛЕНА ВОЙНА

Представители Blizzard Entertainment в лице администрации battle.net забанили более двенадцати тысяч аккаунтов Warcraft III и более ста тридцати одной тысячи аккаунтов Diablo II за использование хаков и читов при игре. В дополнение к этому семь тысяч CD-ключей (CD-keys) были исключены из ladder'a на один месяц, а тысяча - постоянно. Играйте честно. ■



SPYHUNTER 2: УЖЕ ОСЕНЬЮ

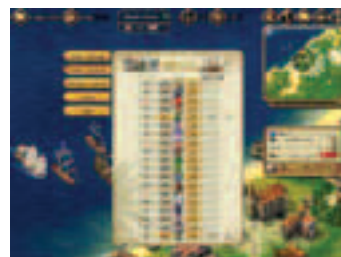
Вторая часть SpyHunter появится на прилавках осенью этого года. Платформы – PlayStation 2, Xbox и GameCube. Игра представит нам новую героиню, а также ряд изменений в игровом процессе, новые средства передвижения и новое оружие. Как, в общем, и бывает в обычных сиквелах. Напомним, что вышедший осенью 2001 года SpyHunter (версия для PlayStation 2) представлял собой римейк легендарной игры для NES. Кстати, в ближайшее время он будет портирован на PC и Mac усилиями Asrug – релиза стоит ожидать уже в апреле. ■



ПИАСТРЫ? ПИАСТРЫ!

Tri Synergy издаст в ближайшем будущем мультиплеерную игру про пиратов Port Royale, которую в данный момент доделывает немецкая контора Ascaron. Игроки могут выступать в роли пиратов или торговцев и плавать под флагами Англии, Франции, Испании и Голландии. Пираты будут грабить и сжигать корабли и населенные пункты, а те, кто выберет карьеру торговца, смогут основывать плантации, устанавливать

новые торговые маршруты и собирать флоты для организации головоломки противоборствующей стороне, т.е. тем самым пиратам. Ключевая фишка игры – трехмерная тактическая морская битва. Выход намечен на второй квартал текущего года, так что если не затянут со сроками, то ждать осталось недолго. Также Tri Synergy выпустит в Северной Америке игру Paradise Cracked, известную как «Код Доступа: РАЙ». ■



РОМЕРО РАБОТАЕТ НАД RED FACTION ДЛЯ... N-GAGE

THQ Wireless доверила разработку версии Red Faction для портативной системы N-Gage компании Monkeystone Games. Это сообщение примечательно тем, что Monkeystone Games основана Джоном Ромеро (John Romero), Томом Холлом (Tom Hall) и Стиви Кейсом (Stevie Case). Первые два, как известно, – легендарные люди из id Software, а третий – бывший сотрудник Ion Storm (которую Ромеро собрал после того, как покинул id Software). В общем, интересно проследить путь создателей Doom и Quake через позор Daikatana к разработке «карманного» варианта Red Faction. ■

Акелла

Horse Racing Manager

ФАВОРИТ

МАГНАТ КОННОГО СПОРТА

GameCube

pc cdrom

Конный спорт всегда был увлечением элиты... Развивайте свое дело, участвуйте в скачках и зарабатывайте деньги на своих лучших скакунах! Накопив пару миллионов, вы сможете покупать новые конюшни на всех континентах. Но это еще не всё – вы сами сможете обойти всех соперников, управляя жокеем в полностью трехмерных скачках!

- Качественная трехмерная графика, достойная спортивного симулятора!
- Различные погодные условия (дождь, снег), влияющие на исход состязаний!
- Три различных типа игры – карьера коннозаводчика, жокея или букмекера.
- Возможность выставить на сетевые состязания своих лучших скакунов!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Cyamida"

Все права защищены. Неполное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-4614 тел.поддержка - support@akella.com
представитель в Белоруссии - "Видеоопечать" www.vp.minsk.by
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

DRIVER 3 ВЫЙДЕТ НЕ РАНЬШЕ ВЕСНЫ 2004

Infogrames передвинула дату выхода Driver 3. Изначально планировалось, что игра появится к Рождественским праздникам 2003 года, но теперь изда-

тель заявляет, что игру можно не ждать раньше весны 2004 года. Официальная причина переноса сроков – просьба руководства Reflections

Interactive (разработчиков всех частей игры), утверждающего, что до дедлайна не может быть обеспечен должный уровень качества. ■



КОРОТКО

► **PXL COMPUTERS** прекратила разработку четырех проектов для Cinemaware и подала на публишера в суд за нарушение контракта и невыплаты положенных денег. Представитель компании-разработчика, тем не менее, заявил, что надеется на исправление ситуации и завершение работы над Wings, Lords of the Rising Sun, It Came from the Desert и Rocket Ranger.

► **НАЧАЛСЯ ПРИЕМ ЗАЯВОК** на участие в бета-тестировании Chrome от Strategy First и Techland.

► **ИЗДАТЕЛЕМ ПРОДУКЦИИ** JoWood Productions в Европе стала компания KOCH Media, а в Северной Америке – Encore.

► **ROCKSTAR GAMES** упомянула, что следующей игрой в сверхуспешной серии Grand Theft Auto станет Grand Theft Auto: Tokyo 2010. Ожидается небольшой футуристический уклон, летающие автомобили и искусственные формы жизни. Дата выхода не объявлена.

► **SONIC ADVENTURE DX** для GameCube – порт Sonic Adventure, изначально выходившей на Dreamcast, – будет включать в себя все игры Sonic, выходившие на Game Gear. По крайней мере, такую информацию разгласил глава Sonic Team – легендарный Юдзи Нака (Yuji Naka).

► **FOX INTERACTIVE** анонсировала вторую часть Buffy: The Vampire Slayer для Xbox. Дата выхода пока что не уточняется.

► **NINTENDO ВЫПУСТИТ** в Европе лимитированное количество «платиновых» GameCube, комплектующихся The Legend of Zelda: The Wind Waker, а также бонус-диск к ней. Тем самым, который с Ocarina of Time и The Master Quest (Ura Zelda). Предполагаемая цена комплекта – 199 евро. На прилавках появится 3 мая.

► **ПО СПУХАМ, SEGA** планирует выпустить в конце 2003 – начале 2004 гг. ряд громких тайтлов, включая Sega Rally 3, Headhunter 2, новый Altered Beast и Sonic Hero.

► **FACTOR 5 В ДАННЫЙ** момент разрабатывает Star Wars: Rogue Squadron III для GameCube.

SQUARE ENIX: АЛЬЯНС СОСТОЯЛСЯ

Несмотря на ряд препятствий, альянс Square и Enix все-таки состоялся, и публике был продемонстрирован логотип новой компании, образованной, как и планировалось, в начале апреля. Уже открыт новый сайт по адресу: <http://www.square-enix.co.jp/>. Отметим, что под маркой Square Electronic Arts в апреле (конкретно – шестого числа) все-таки вышла одна игра – Final

Fantasy Origins. Но, правда, только на территории Америки и по причине того, что Square Enix U.S.A. к тому моменту еще не успела сформироваться. До марта 2004 года Square Enix планирует выпустить порядка двух десятков игр. В разработке находится и абсолютно самостоятельный проект – то есть не сиквел/приквел одного из многочисленных сериалов компании. Но

его релиз не состоится раньше 2004 года. Square Enix также подтвердила, что в данный момент активно ведутся работы над Kingdom Hearts 2. Причем президент компании Йоити Ивада (Yoichi Wada) сообщает, что в перспективе Kingdom Hearts должна стать одной из ключевых игровых серии Square Enix – практически на уровне Final Fantasy и Dragon Quest. ■

КОРОТКО

► **SEGA ОБЪЯВИЛА** о намерениях выпустить в Америке OTOGI: Myth of Demons для Xbox, уже некоторое время продающуюся в Японии.

► **В POLYPHONY DIGITAL** сообщили, что компания обсуждает возможность включения в Gran Turismo 4 модель повреждения автомобилей. Кроме того, подтверждено, что будет присутствовать возможность игры по сети. Polyphony Digital также работает еще над одним проектом для PlayStation 2, помимо Gran Turismo 4.

► **BANDAI ГОТОВА ИЗДАВАТЬ** игры для Xbox на территории Японии. 19 июня компания планирует выпустить Enter the Matrix от Infogrames и Shiny.

ПРОСТО ПОЛЕТ НАД БРИТАНИЕЙ

Недавно оформленное сотрудничество Matrix Games и Just Flight материализуется в виде нескольких add-on'ов для Microsoft Combat Flight Simulator 3, выпущенных на радость североамериканским поклонникам игры. «Just Flight сделали несколько add-on'ов

высшего качества для Microsoft Combat Flight Simulator 2, и эта новая серия превзойдет ожидания фэнов». Первый add-on будет посвящен битве за Британию, а следующий за ним – нелегким будням экипажа B-17 Flying Fortress. Даты релизов не разглашаются. ■

МЕCHWARRIOR БУДЕТ, НО НЕ СКОРО

Как следует из сообщения, оставленного в форуме одним из сотрудников FASA, работа над очередной игрой серии MechWarrior для PC в данный момент приостановлена. «На это решение повлияло несколько факторов, но главный из них – мы не развиваем жанр в той степени, в которой

этого ожидают покупатели», – говорится в этом сообщении. В официальном же заявлении FASA благодарит фэнов за поддержку MechWarrior 4 и обещает возродить серию, как только компания сможет внести в нее то, что даст игрокам новые впечатления, а также привлечет новых фэнов. ■

Настал час **X**

P4S533-MX

Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 651
VIDEO/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2SDRAM+2DDR/AGP 4X

A7V8X-X

Athlon XP/Duron/Barton/Socket A
VIA KT400 /6 Ch Audio/LAN/USB2.0
3DDR/AGP 8X

P4BGL-MX

Intel Pentium4/FSB400
Intel 845GL/LAN/USB2.0

P4XP-X

Pentium4/FSB 533/400 MHz
Intel 845D/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2DDR+2SDRAM/AGP 4X

P4S8X-X

Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 648
поддержка HyperTreading/6 Ch Audio
LAN/USB2.0/3DDR/AGP 8X

P4S533-X

Pentium4/FSB 533/400 MHz
SiS 645DX/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2DDR+2SDRAM/AGP 4X

ASUS
www.asuscom.ru

EXactly What You Need



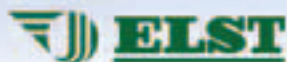
Тел: (095) 115-7101
Web: <http://www.pirit.com>



Тел: (095) 333-5357



Тел: (095) 799-5398
Web: <http://www.lizard.ru>



Тел: (095) 728-4060
Web: <http://www.elst.ru>



Тел: (095) 708-22-59
Факс: (095) 708-20-94



Тел: (095) 269-1776
Web: <http://www.w.dist.ru>



Тел: (095) 745-2999
Web: <http://www.citilink.ru>



PC одним

Включить утюг в свиной пятак? Связать раздвоенные личности резинкой? Заразить компьютерную сеть гриппом?! Это еще цветочки! А с чего все началось? Юный хулиган и двоечник Вовочка пришел в сумасшедший дом навестить свою "любимую" учительницу Марию Ивановну и в результате неизвестного катаклизма попал в Древнюю Грецию. Причем местные приняли его за молодого Геракла и без подозрений не останутся...



- ☐ Неизвестный Вовочка в паре со своим внутренним голосом, круто поправляющий на роль главного персонажа!
- ☐ Юмор, которым пропитано всё - от персонажей до решений головоломок!
- ☐ Технология многослойных фонов, создающая ощущение полной трёхмерности игры.
- ☐ 40 локаций - от подземного царства Аида со своей линией метро "Стикс" до древнегреческой подпольи!
- ☐ 38 персонажей - свои олимпийцев в полном составе, а также учительница Мария Ивановна и злобный Дед Мороз!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Spector Studio"

Все права защищены. Неполное копирование преследуется
игры с доставкой: www.edgames.ru
отзыва продаж: (095)363-8814 тек.поддержка - support@akella.com
представитель в Белоруссии - "Видеомир" www.vp.minsk.by
представитель на Украине - "Мультигем" www.multigame.com.ua



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | | |
|----|----------------------------------|----|
| 1 | Mortal Kombat: Deadly Alliance | 43 |
| 2 | Grand Theft Auto: Vice City | 26 |
| 3 | Lord of the Rings: Two Towers | 19 |
| 4 | Devil May Cry 2 | 19 |
| 5 | Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum) | 15 |
| 6 | Devil May Cry (Platinum) | 13 |
| 7 | Headhunter | 12 |
| 8 | The Getaway | 12 |
| 9 | FIFA Football 2003 | 11 |
| 10 | Medal of Honor: Frontline | 10 |

PC (BOX)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | | |
|----|---|----|
| 1 | C&C: Generals | 24 |
| 2 | Warcraft III: Reign of Chaos (русская версия) | 17 |
| 3 | Блицкриг | 16 |
| 4 | Властелин Колец: Братство Кольца (русская версия) | 16 |
| 5 | The Sims: Deluxe Edition | 14 |
| 6 | The Sims: Unleashed | 13 |
| 7 | SimCity 4 | 13 |
| 8 | Empire Earth (русская версия) | 12 |
| 9 | Гарри Поттер и Тайная комната (русская версия) | 11 |
| 10 | Need for Speed: Hot Pursuit 2 | 10 |

PC (JEWEL)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | | |
|----|-----------------------------------|----|
| 1 | Блицкриг | 18 |
| 2 | Падал прошлогодний снег | 17 |
| 3 | Ил-2. Штурмовик: Забытые сражения | 16 |
| 4 | Delta Force: Black Hawk Down | 14 |
| 5 | Отряд Дельта: Операция Спецназ | 13 |
| 6 | Противостояние: Азия в огне | 13 |
| 7 | Ядерный титбит | 12 |
| 8 | Князь 2 | 12 |
| 9 | Прекрасный лик смерти | 10 |
| 10 | Grand Theft Auto 3 | 10 |

КОММЕНТАРИЙ



Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСПОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

- 1 и 1,5 – БЕГИТЕ КАК ОТ ЧУМЫ!
- 2 и 2,5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
- 3 и 3,5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
- 4 и 4,5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
- 5 и 5,5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
- 6 и 6,5 – НЕППОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
- 7 и 7,5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ПУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
- 8 и 8,5 – ОТПИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОПОТО)
- 9 и 9,5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПАТИНА)
- 10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СТРАНА
ИГР

ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА
ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА
ИГР

СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

LAW & ORDER
DEAD ON THE MONEY

ЗАКОН И ПОРЯДОК

СМЕРТЬ ЗА ДЕНЬГИ

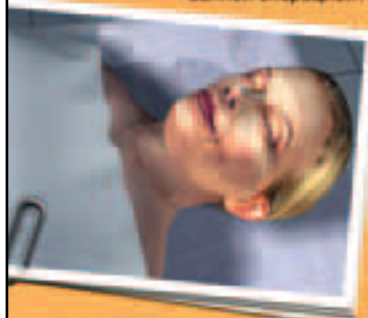


pc cdrom

Захватывающая приключенческая игра, основанная на одноименном ТВ-сериале. Нью-Йоркский брокер Джесси Ресс была убита насильником в парке... Это еще одно расследование для вас - детектива из специального отдела. Сможете ли вы найти виновного и доказать, что убийство было не случайной выходкой маньяка, а тщательно спланированной операцией?



Сюжет, основанный на популярном сериале;
Интригующие детективные расследования;
Сотни персонажей, озвученных профессиональными актерами;
Реалистично прорисованный мир, четко отображающий происходящее;
А также свыше 200 мест, где может быть кто-то изнасилован или убит...



www.akella.com

© 2003 Akella
© 2003 Legacy Interactive Inc., licensed exclusively to DreamCatcher Interactive Inc. for the world excluding North America, DreamCatcher and The Adventure Company design and mark are trade marks of DreamCatcher Interactive Inc. All rights reserved.
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется
игры с доставкой: www.cdgames.ru
оптовые продажи: (095) 363-6616 тел. поддержки: support@akella.com
представитель в Белоруссии: "Видеомакет" www.sp.minsk.by
представитель на Украине: "Майстергейд" www.maidtrade.com.ua



ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Championship Manager 4
- 2 Delta Force: Black Hawk Down
- 3 Command & Conquer: Generals
- 4 Tom Clancy's Rainbow Six 3 Raven Shield
- 5 The Sims
- 6 The Sims: Unleashed
- 7 Tom Clancy's Splinter Cell
- 8 TOCA Race Driver
- 9 Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- 10 SimCity 4

► ИЗДАТЕЛЬ

Eidos
Novalogic
Electronic Arts
Red Storm
Electronic Arts
Electronic Arts
Ubi Soft
Codemasters
LucasArts
Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Tom Clancy's Splinter Cell
- 2 Devil May Cry 2
- 3 The Sims
- 4 The Getaway
- 5 Grand Theft Auto: Vice City
- 6 Metal Gear Solid 2: Substance
- 7 Tenchu: Wrath of Heaven
- 8 Rayman 3: Hoodlum Havoc
- 9 FIFA Football 2003
- 10 TimeSplitters 2

► ИЗДАТЕЛЬ

Ubi Soft
Capcom
Electronic Arts
SCEE
Take-Two
Konami
Activision
Ubi Soft
Electronic Arts
Eidos

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Metroid Prime
- 2 Super Monkey Ball 2
- 3 Sonic Mega Collection
- 4 Resident Evil Zero
- 5 Super Mario Sunshine
- 6 Lord of the Rings: The Two Towers
- 7 Phantasy Star Online: Ep 1 & 2
- 8 Super Smash Bros: Melee
- 9 StarFox Adventures
- 10 Star Wars: Rogue Leader

► ИЗДАТЕЛЬ

Nintendo
Sega
Sega
Capcom
Nintendo
Electronic Arts
Sega
Nintendo
Nintendo
LucasArts

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- 2 Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
- 3 Panzer Dragoon Orta
- 4 TOCA Race Driver
- 5 Shenmue 2
- 6 Metal Gear Solid 2: Substance
- 7 Tom Clancy's Ghost Recon
- 8 Lord of the Rings: The Two Towers
- 9 Steel Battalion
- 10 Halo: Combat Evolved

► ИЗДАТЕЛЬ

LucasArts
Microsoft
Sega
Codemasters
Sega
Konami
Red Storm
Electronic Arts
Microsoft
Microsoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА

- 1 Final Fantasy X-2
- 2 Arc the Lad: Twilight of the Spirits
- 3 Made in Wario
- 4 Actual Combat Pachislot: Salary Man Kintaro
- 5 Yu-Gi-Oh Duel Monsters 8 Reshelf of Destruction
- 6 Sister Princess 2
- 7 Shin Sangoku Musou 3
- 8 Legend of Zelda: Four Swords
- 9 The Baseball 2003 Battle Ball Park
- 10 Final Fantasy Tactics Advance

► ИЗДАТЕЛЬ

Square
Sony
Nintendo

Sammy

Konami
Media Works
Koei
Nintendo
Konami
Square

► ПЛАТФОРМА

PS2
PS2
GBA

PS2

GBA
PS one
PS2
GBA
PS2
GBA

КОММЕНТАРИИ

Final Fantasy X-2 лидирует в Японии с объемами продаж в 1.7 млн. – к такому результату сейчас и близко никто подобраться не может. Практически весь тираж распродан, и ходят какие-то мутные слухи, что Square Enix допечтывать его и не собирается. Верится, честно говоря, с трудом.

ОБЗОР ВИРУСНОЙ АКТИВНОСТИ ЗА МАРТ 2003

ДВАДЦАТКА НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫХ ВРЕДНОСНЫХ ПРОГРАММ

№	НАЗВАНИЕ	ДОЛЯ В ОБЩЕМ ЧИСЛЕ ВИРУСНЫХ ИНЦИДЕНТОВ (%)	№	НАЗВАНИЕ	ДОЛЯ В ОБЩЕМ ЧИСЛЕ ВИРУСНЫХ ИНЦИДЕНТОВ (%)
1	I-WORM.KLEZ	37,60%	11	WORM.WIN32.RANDON	0,58%
2	I-WORM.SOBIG	10,75%	12	VBS.REDLOF	0,57%
3	I-WORM.LENTIN	9,03%	13	BACKDOOR.DEATH	0,51%
4	I-WORM.AVRON	3,30%	14	WIN95.SPACES	0,51%
5	MACRO.WORD97.THUS	2,62%	15	I-WORM.RORON	0,49%
6	I-WORM.TANATOS	1,38%	16	TROJAN.PSW.GIP	0,49%
7	MACRO.WORD97.MARKER	1,21%	17	BACKDOOR.NETDEVIL	0,48%
8	WORM.WIN32.OPASOFT	1,13%	18	WIN32.HLLP.HANTANER	0,45%
9	I-WORM.HYBRIS	1,04%	19	TROJANDROPPER.WIN32.DELF	0,42%
10	WIN95.CIH	0,69%	20	TROJANDROPPER.WIN32.YABINDER	0,41%

ДРУГИЕ ВРЕДНОСНЫЕ ПРОГРАММЫ* 26,33 %
(* НЕ ВОШЕДШИЕ В 20 НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫХ)

ИНФОРМАЦИЯ ПРЕДОСТАВЛЕНА «ЛАБОРАТОРИЕЙ КАСПЕРСКОГО» ([HTTP://WWW.KASPERSKY.COM](http://www.kaspersky.com))

НОВЫЙ JEDI KNIGHT

LucasArts анонсировала новую игру из серии Jedi Knight, помещенную во временной период «Академии джедаев» (на этот счет существует огромное количество соответствующих книг). Название проекта – Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy. Главным героем игры будет один из учеников Академии на Явине-4 (его руководят Люк Скайуокер и Кайл

Катарн). Причем «создавать» его можно и нужно будет самостоятельно. Для этого существует большое количество возможностей по кастомизации, то есть вы будете выбирать расу, пол, предметы одежды и тому подобные вещи. Включая модификации меча. Вплоть до того, что своим оружием вполне реально сделать лйтсейбер с двумя «лезвиями» – как у

Дарта Мола в Phantom Menace. По ходу игры, естественно, станет доступным и другое оружие, предназначенное для ведения дистанционного боя. Разработкой Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy занимается Raven Software, создававшая и предыдущую часть игры. Релиз запланирован на осень 2003 года. Платформы – PC и Xbox. ■

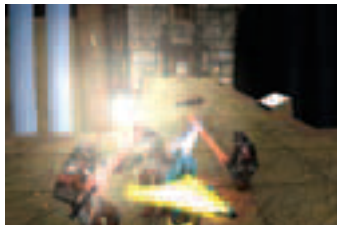
КОРОТКО

► **САРСОМ ПЕРЕСМАТРИВАЕТ** свои отношения с Nintendo, так как политика выпуска эксклюзивных тайтлов для GameCube не приносит такой прибыли, как планировалось. Resident Evil 4 останется GC-эксклюзивом, но что будет в дальнейшем, Сарсом пока не говорит.

► **КОНАМИ ПЛАНИРУЕТ** включить в европейскую версию Zone of the Enders 2: The 2nd Runner дополнительные уровни и новые режимы, не представленные ни в японской, ни в штатовской версиях игры. Релиз запланирован на сентябрь.

► **ТАКАРА ОБЪЯВИЛА** о планах приобретения 30,2% акций компании Atlus, создателя серии Megami Tensei. Takara – один из главных японских производителей игрушек, и предпринимаемые сейчас шаги направлены на развитие бизнеса, связанного с мерчандайзингом. Напомним, что Takara также является создателем легендарного Battle Arena Toshinden.

► **КОМПАНИЯ «НОВЫЙ ДИСК»** объявила о подписании контракта с британской компанией Brightstar Entertainment Ltd. на локализацию, издание и распространение игр RC Helicopter и Halcyon Sun на территории России, СНГ и стран Балтии. Русские названия игр будут объявлены дополнительно. Ориентировочные сроки выхода – апрель и сентябрь 2003 года. Также подписан контракт с GMX Media на локализацию, издание и распространение игры «Код «Энигма»: Секретный фарватер» (Enigma: Rising Tide).

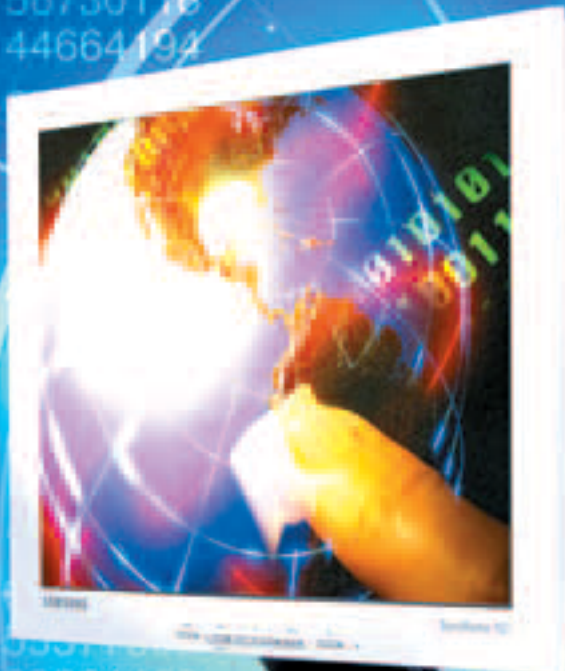


SAMSUNG

ELECTRONICS

**ВЫСОКИЕ
ТЕХНОЛОГИИ**

IVR

У ВАС НА СЛУЖБЕ

SyncMaster

С давних времен появился на Земле "Круг избранных". Им одним были доступны тайны "Высоких технологий". "Избранные" проникали в Космос и глубины Земли, являясь главными хранителями Человеческого разума.

Компания "Самсунг" входит в "Круг избранных". Ее техника является вершиной качества, комфорта и безопасности. Цифровые технологии в сочетании с компьютерами, выпускаемыми компанией "Валга", подарят вам "космические" возможности.

Сеть компьютерных салонов "Валга" рада предложить Вам лучшие образцы компьютерной техники. Теперь и Вы можете воспользоваться "высокими технологиями" человечества. Не упустите свой шанс...

Ст. м. Сокол
Ст. м. Маяковская
Ст. м. Аэропорт

Центральный офис: ул. Академика Павлова, д. 12, к. 3
Корпоративный отдел: ул. Академика Павлова, д. 12, к. 3

Волоколамское шоссе, д. 1
Старопименовский пер., д. 12/6
ул. Черняховского, д. 4

Тел./факс: 158-9821, 158-0633, 158-9743
Тел./факс: 299-5756, 299-7658, 299-4734
Тел./факс: 151-6763, 782-2337
Тел./факс: 415-6068, 415-6069
Тел./факс: 415-3866, 415-2922, 415-4724

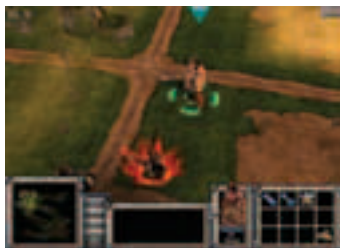
Интернет-магазин: www.valga.ru

ДИКОЕ БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ

Real-time стратегический шутер Savage от компании iGames выйдет в июле, а не в мае, как было объявлено раньше. Два дополнительных месяца будут потрачены на бета-тестирование и до-

водку игры, представляющей собой странный гибрид из RTS и FPS - один игрок берет на себя роль командира, управляет денежными потоками и раздает юнитам приказы, а остальные игроки, пребываю-

щие в шкурах юнитов, могут подчиняться или не подчиняться приказам командира. Каким образом это все реализуется, понять пока сложно, но замыслы у разработчиков действительно грандиозные. ■



КОРОТКО

► **CAMELOT СООБЩИЛ** о том, что у нее нет планов по разработке Golden Sun 3 для Game Boy Advance, несмотря даже на неплохой успех первых двух частей. По крайней мере, сейчас. В данный момент команда занимается абсолютно новым проектом. Предположительно для GameCube.

► **КОМПАНИЯ NAMCO** лицензировала Counter Strike для Half-Life и планирует продвигать его переработанную версию в Японии. Игра получила название Counter Strike Neo, в ней упростилось управление и, по слухам, был немного изменен геймплей. Установлена она будет в так называемых Lanzones (сокращение от LAN Entertainment Developed Zones) - то есть в точках, оснащенных LAN. Это что-то вроде интернет-кафе, но только без Интернета, а исключительно с различными многопользовательскими играми. Namco надеется, что там будут встречаться и члены японских CS-кланов.

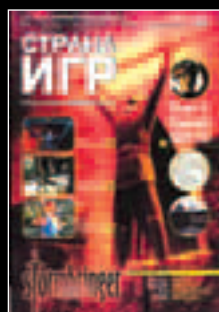
АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU)

FLASHBACK

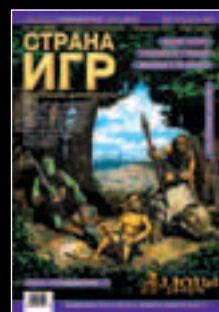
1
ГОД
НАЗАД



3
ГОДА
НАЗАД



5
ЛЕТ
НАЗАД



Лулу из Final Fantasy X на обложке, тэглайн «Рольевые компьютерные и видеоигры» и, соответственно, чуть ли не половина номера, пронизанная RPG-тематикой. Самый значимый материал из «ролевой» подборки - корневский экскурс в историю JPRG. От Dragon Quest, заложившего основы всего жанра, до PS2-свежака Final Fantasy X. Я бы еще вспомнил ликбез-статью о MMORPG. Многострадальную - Перестукин до сих пор просыпается в холодном поту. Статья же о российских RPG заставляет содрогнуться - приличных тайтлов там с гулькин нос. Не жалуют нас отечественные разработчики, не жалуют. В восьмом номере состоялся дебют Кирилла Кутырева. Ему доверили ответственное для новичка задание - обзор Might & Magic IX. Справился. С материалом, правда, связан один любопытнейший эпизод. Из жизни редакции. Мы с коллегой Перестукиным озаботились придумыванием заголовка к статье. И после долгих мучений не придумали ничего лучше, чем... открыть любую попавшуюся книгу и ткнуть пальцем в первую строчку. Каюсь, все именно так и было. Получилось неплохо и мы, к своему собственному удивлению, решили оставить получившийся вариант. Такие вот, господа, пироги. ■

Stormbringer на обложке! Помните такого? Мы помним. Snowball потрясли игровую общественность известием о разработке проекта, созданного по мотивам произведений об Эльрике, - герое произведений Майкла Муркока (по секрету сообщу, что это один из моих любимых писателей). Взяв за основу «Восслава Чародея», сверху насыпали dark fantasy и... получилось, на первый взгляд, неплохо. Уж, по крайней мере, в разы интереснее жутчайшего Elric, которого собиралась издавать Psygnosis. Но игре это не помогло - ее постигла та же судьба, что и памятное комическое диалогподобное непотребство. Разработка была остановлена и Stormbringer так, к сожалению, и не увидел свет. В рубрике «Хит?» примостилась и Daikatana. Проект с кучей амбиций, с дичайшими задатками и гением Ромеро в роли мастермайнда. В статье высказывалась мысль, что игра может появиться на прилавках слишком поздно. Немного устареть и не получить такого резонанса, какого заслуживает. Кто тогда мог предположить, что Daikatana окажется чудовищно недоработанным и абсолютно бесполезным проектом? Тотальным мыльным пузырем и жестоким разочарованием для тех, кто ждал, что Ромеро сможет превзойти себя. ■

Пять лет назад «Страна Игр» выходила один раз в месяц. Так что мы снова расскажем вам об апрельском номере за 1998 год. Но на сей раз что-то новенькое. «Аллоды» и Panzer Dragoon RPG - это, конечно, хорошо. Но есть в этом номере и материал, который, возможно, интересен далеко не всем, но уникальность которого недооценивать нельзя. Штучная работа. О чем я? О материале Дмитрия Резникова, посвященного interactive fiction. Истоки явления, становления жанра, легендарная Infocom и ее падение. Постепенное (и вполне логичное) превращение IF в любительское явление. Ну и, конечно, подборка рекомендуемой «интерактивной литературы», включая небольшое разъяснение ситуации с многочисленными Zork'ами. Масштабные спец'алы, посвященные данной теме (да и вообще хоть какое-то их освещение), всегда были чудовищной редкостью - и пять лет назад, и сейчас. Что, конечно, вполне объяснимо. Ведь interactive fiction - слишком уж специфическая вещь. И большинство игроков она вряд ли заинтересует. Но для общего развития я все же рекомендовал бы вам ознакомиться. Для этого достаточно пройти по ссылке <http://www.gameland.ru/magazine/si/023/054/1.asp>. ■

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ (С 16 ПО 30 АПРЕЛЯ 2003 ГОДА)

PC	XBOX
17 BIG MUTHA TRUCKERS	17 CONFLICT: DESERT STORM
17 DEVASTATION	17 DROME RACERS
17 HEATH: THE UNCHOSEN PATH	17 X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE
17 X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	25 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
25 DARKENED SKYE	25 DARKENED SKYE
25 MISTMARE	25 SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS
25 ROBOCOP	25 TOP ANGLER
25 TROPICO 2: PRIVATE COVE	
25 VIETNAM MED EVAC	
PLAYSTATION 2	GAMECUBE
17 BLOODRAYNE	17 SEGA NBA 2K3
17 CHESSMASTER 9000	17 SEGA NFL 2K3
17 FINAL FANTASY X PLATINUM	17 X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE
17 X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	25 YAGER
23 MACE GRIFFIN'S BOUNTY HUNTER	
25 DIE HARD VENDETTA	
25 PRIDE FC	

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ (С 16 ПО 30 АПРЕЛЯ 2003 ГОДА)

PC	XBOX
22 LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	22 STAKE
22 INQUISITION	22 MOTOR TREND'S LOTUS CHALLENGE
	22 STAR WARS: THE CLONE WARS
PLAYSTATION 2	GAMECUBE
21 LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	28 NBA STREET VOL. 2
22 COLIN MCRAE RALLY 3	28 BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
22 NBA STREET VOL. 2	
29 CHESSMASTER	22 CONFLICT: DESERT STORM
29 CHOPLIFTER: SEARCH AND RESCUE	22 SHREK SUPER PARTY
	28 NBA STREET VOL. 2
	28 HIGH HEAT BASEBALL 2004

ACTIVISION БУДЕТ ИЗДАВАТЬ HALF-LIFE 2?

Activision и Valve анонсировали возможное подписание сделки, по которой первая компания получит эксклюзивные права на издание неназванного количества игр, разрабатываемых Valve. Пока что точно не известно, касается ли это соглашения игр под маркой Half-Life и Team Fortress. Напомним, что Half-Life издавался

Sierra (которая является частью игрового подразделения Vivendi-Universal). В ближайшее время должно проясниться, выйдет ли под маркой Activision вторая часть культовой FPS. Игра пока что не анонсирована, но в случае благоприятного для альянса Activision и Valve урегулирования вопросов, за этим дело не станет. ■

ПРЕЗЕНТАЦИЯ «БЛИЦКРИГА»

26 апреля сего года, в день выхода «Блицкрига», в недрах офиса «Нивал» прошла ошеломительная презентация этой признанной многими изданиями WWII-стратегии. Поздравить Сергея Орловского и его команду явилась вся элита девелоперской и издательской братии. ■



Акелла

POSTAL 2

pc cdrom

Postal II - безумие обрело повествование революционной графикой благодаря использованию технологии Unreal Warfare. Кровавый, жесткий, и даже моча теперь выглядит как настоящие! Такого вы даже и представить не могли. Абсолютный отрывок, обжигающее оружие, выводит на тропу войны! С... со всеми, кто посядет ему на глаза! Есть ли что-то невыполнимое для дилетанта с показанием крыльев? Нет, нет, нет!

- Свыше 10 видов оружия и более 100 персонажей;
- Огромный игровой мир, поделенный на множество локаций;
- Обилие ненормативной лексики и тысяч и спецэффектов!
- Движок UNREAL 2

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Running with scissors"
Все права защищены. Неполное копирование без разрешения
игры с доставкой: www.cdgames.ru
техническая поддержка: support@akella.com
представитель в Белоруссии: "Видеоименя" www.sp.minsk.by
представитель на Украине: "Мультимедиа" www.multimedia.com.ua



АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Спешу успокоить скептиков: с этим expansion pack'ом преобразится все! Новые оригинальные юниты и герои, — ясное дело, весьма непохожие на прежних, — здания, заклинания, способности, балансировка... по-новому заставят нас взглянуть даже на то, что казалось уже совсем привычным и знакомым.

➤ МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ

Прежде всего хочу обрадовать: массовые заклинания (и заклинатели) больше не эффективны. Большинство обладающих магическими способностями юнитов — если вообще не все так называемые «кастователи» (целители, волшебницы, шаманы, знахари, некроманты, банши, друиды) — было весьма и весьма далеко от сбалансированности. Теперь же все они, подобно дриадам, становятся unarmored. Благодаря введению новых характеристик наносимого ущерба (damage) и брони (armor), на атаки магических юнитов теперь вполне можно ответить своей решительной контратакой, чему в немалой степени способствуют и новые юниты-антизаклинатели. Разумеется, все сказанное отнюдь не означает, что mass-casters вовсе утратили свое влияние. Их помощь еще имеет цену, но все же без крепких и сильных защитников они в одно мгновение окажутся уничтоженными. В качестве подтверждения замечу, что те же Охотники за головами теперь наносят ущерб на 150% эффективнее, а это, несомненно, самым печальным образом отразится на здоровье незащищенных магов. Альтернатива — юниты для осады, которые могут служить прекрасным средством контратаки против кастователей, благо эффективность нанесения урона осадными юнитами также возросла до 150%, так что теперь достанется не только башням, но и часто находящимся неподалеку волшебникам. Они отныне не получают никаких damage-бонусов при соответствующих алгоридах, как это было раньше.

Учитателя, конечно, возникнет вопрос: «И зачем они вообще тогда нужны?» Кому-то на первый взгляд покажется, будто необходимость самого существования магов теперь под большим вопросом, но все-таки это не так. Полезность заклинаний еще никто не отменял; к тому же они либо подешевели, что отразилось на экономии расходимой манны, либо усилилась их эффективность — порой до 33%. Впрочем, имеются и юниты-антимэги, которым есть что противопоставить тактике «массового поднятия скелетов».

Не стоит забывать и о существовании юнитов, полностью иммунных к какой бы то ни было магии (за исключением распространяемой героями волшебной ауры) — они тоже способны составить весьма убедительную конкуренцию кастователям. Наглядно ознакомиться с изменениями, затронувшими характеристики юнитов-заклинателей, можно, обратившись к врезке, а здесь в заключение «магической» темы будет замечено, что равновесие стало еще более шатким, динамичным, непостоянным — в игру вливается новая порция непередаваемого драйва, увлекательности и стремительности, которыми издавна по праву славятся все проекты от Blizzard.

➤ ЦЕНЫ И СТРОИТЕЛЬСТВО

Немаловажным обстоятельством, влияющим на динамику игрового процесса, оказывается количество денег и времени, затрачиваемых на строительство объектов.

Так вот, стоимость всех зданий и юнитов снижена на 15%. Понятно, что в самом начале игры все имеющиеся в наличии средства можно будет бросить на покупку юнитов. Это в свою очередь открывает невиданные ранее возможности для любителей rush'a. К тому же уменьшено время на постройку большинства вспомогательных структур. Так, например, Бойня будет строиться на 20 секунд быстрее, а Храм Истины — на 10 секунд. Тем самым повышается общее число юнитов, производимых за один игровой

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Когда выходит в свет дополнение к столь успешной игре, как Warcraft III, постоянно возникает вопрос: изменения действительно коренным образом трансформируют геймплей или коснутся всего лишь одного-двух юнитов, а в целом add-on едва ли можно будет отличить от оригинала?



▶ Бой с нейтральными монстрами не потеряли своего значения. Гора трупов – и артефакт ваш.



▶ Кто смел – тот и съел! Обновленный архитектурный ансамбль воистину преобразил геймплей.



▶ Больше новых зданий, хороших и разных. Где еще настоящий герой найдет столько полезного?!

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА – ХАРАКТЕРИСТИКИ ЮНИТОВ – ОРКИ

Юниты	Gold	Lumber	Food	HP	Mana	Armor type	Armor	Attack	Damage
Peon	75	0	1	250	0	Medium	0	Normal	7-8
Grunzer	200	0	3	700	0	Medium	1	Normal	18-21
Troll Headhunter	135	20	2	350	0	Small	0	Pierce	23-27
Catapult	220	50	4	425	0	Medium	2	Siege	82-102
Raider	180	40	3	610	0	Small	0	Siege	23-27
Tauren	280	80	5	1300	0	Large	3	Normal	30-36
Shaman	130	20	2	335	200	Unarmored	0	Magic	8-9
Troll Witch Doctor	145	25	2	315	200	Unarmored	0	Magic	10-14
Kodo Beast	225	60	4	1000	0	Large	1	Pierce	16-20
Wyvern	265	40	4	625	0	Large	0	Pierce	41-49
Hero	425	100	5						
НОВЫЕ ЮНИТЫ									
Spirit Walker	195	35	3	500	300	Unarmored	0	Magic	17-22
Troll Batrider	160	40	2	400	0	Large	0	Piercing	23-27

матч, благодаря чему у игрока появляется возможность контратаки даже после проигранного боя – в противоположность «классическому» WC3, где после первого же сданного сражения обычно все уже решено. Сопутствующий эффект – потенциальная смена общей парадигмы ведения войны во вселенной WC3. Вместо тренировки больших наземных групп войск открывается перспектива быстрого освоения воздушных пространств, перенесения боев на небесные просторы, что радикальным образом повлияет и на методы ведения разведки, и на приоритеты развития технологий и т. п.

➤ НОВОЕ СЛОВО В АРХИТЕКТУРЕ

Обратимся к рассмотрению новых зданий, которые появятся на картах The Frozen Throne, а также изменений,

затронувших давно знакомые нам постройки. Таверна выполняет те же функции, что и в серии Heroes of Might and Magic: за разумные деньги там можно нанять нейтрального героя, который присоединится к вашей армии, помогая ей своими уникальными умениями. О героях мы поговорим отдельно, сейчас же предлагаю сравнить таверну и алтарь: как-никак предназначение у них довольно схожее. На алтаре можно оживить своего старого героя (впрочем, как и нанятого нового – если не сумеете его уберечь), в таверне же героев можно лишь нанимать. Однако процессы оживления и найма на алтаре сопряжены долгим томительным ожиданием, в то время как в таверне вы получаете героя без проволочек – сразу, как уплатите деньги. Как на алтаре, так и в таверне число нанимаемых героев ограничено тремя.

В add-on'e к WC3 наконец-то возрождена знакомая нам по первой и второй частям серии верфь. Благодаря ей теперь в наше распоряжение поступают довольно вместительные транспортные корабли, каждый из которых способен принять на борт до десяти юнитов. Верфи будут встречаться на картах островного типа; сами же суда являются, по сути, аналогом дирижабля гоблинов. Помимо этого, появится рынок, на котором можно будет избавиться от предметов, собранных во время партии (так, например, Маска Смерти стоит на таком рынке тысячу монет). Поскольку это очень привлекательные объекты экономической инфраструктуры, то расположатся они далеко не на любой карте – тем слаще будет радость встречи. Некоторые изменения коснутся и Лавки гоблинов, где отныне в продаже всегда найдутся свитки здоровья и защиты.

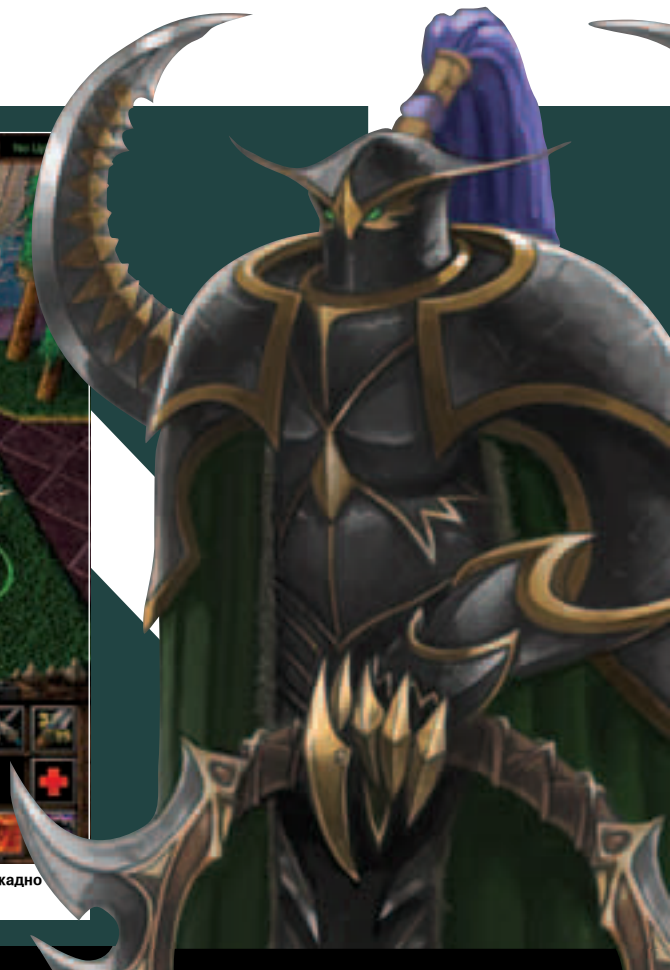
➤ UNSORTED

Прежде чем переходить к самому интересному – к героям и их способностям, скажу еще несколько слов об изменениях геймплея, которые трудно объединить в какую-то тематическую группу. Введена опция Quick Game, позволяющая начинать новую игру именно с теми индивидуальными настройками, с которыми стартовала предыдущая. Появилась поддержка кланов на battle.net. Для основания клана необходимо как минимум десять членов. Нажав кнопку [Alt], вы увидите индикаторы здоровья всех юнитов и зданий. Нажатие кнопки [F] покажет индикаторы здоровья всех дружественных юнитов, а кнопки [J] – всех вражеских. Информация о строительстве некоторых апгрейдов выводится на тот же самый экран ожидания, что и сведения о тренировке юнитов, к которым относятся эти улучшения. Таким образом, в од-





Оркам и раньше палец в рот класть не стоило – руку откусят, а теперь и подавно: зеленые воики кровожадно зарятся и на остальные части тела противника.



СВОДНАЯ ТАБЛИЦА – ХАРАКТЕРИСТИКИ ЮНИТОВ – НОЧНЫЕ ЭЛЬФЫ

Юниты	Gold	Lumber	Food	HP	Mana	Armor type	Armor	Speed	Attack	Grnd. att.	Air att.	Cooldown	Att. range
Whisp	60	0	1	120	-	Medium	0	220	-	-	-	-	-
Archer	130	10	2	260	-	Light	0	270	Piercing	20.5	20.5	1.5	500
Huntress	195	20	3	550	-	Medium	1	350	Normal	16	-	1.8	225
Ballista	210	65	4	380	-	Medium	2	180	Siege	62.5	-	3.5	1000
Dryad	145	60	3	380	200	Unarmored	0	350	Piercing	16	16	2	500
Dotc Druid Form	255	80	4	430	200	Medium	1	270	Normal+	20.5	-	1.5	Melee
Dotc Bear Form	-	-	4	960	400	Heavy	3	270	Normal	36.5	-	1.5	Melee
Dotc Druid Form	135	20	2	300	200	Unarmored	0	270	Magic	12	12	1.6	600
Dotc Crow Form	-	-	2	340	300	Light	0	320	Piercing	-	24	1.75	600
Hippogryph	160	20	2	500	-	Medium	0	350	Normal	-	32	1.05	Melee
Hippogryph Rider	-	-	4	780	-	Heavy	0	320	Piercing	20.5	20.5	1.25	450
Chimaera	330	70	5	900	-	Heavy	2	220	Piercing	-	75	2.5	450
Hero	425	100	5										

НОВЫЕ ЮНИТЫ

Mountain Giant	425	100	7	1400	0	Light	0	270	Normal/Siege	34/41	-	2.5	Melee
Faerie Dragon	155	25	2	450	200	Light	0	350	Piercing	11.5	11.5	1.75	600

ну очередь можно поставить и тренировку пехотинцев, и изобретение для них способности боя со щитом, что будет весьма полезно для некоторых забывчивых геймеров.

Сообщение об окончании строительства или исследования будет сопровождаться текстом, содержащим конкретные указания, что именно построилось, например, «Постройка завершена: Ферма».

Никогда больше юниты не будут во время боя стоять столбом. Теперь, едва выйдя из барака, они тут же поспешат на помощь своему герою, оказавшемуся в поле их зрения.

Если игрок в течение двух минут не построил главное здание, он становится видимым для своего противника. Появилась возможность контроля за группами зданий. Например, можно объединить алтарь и казармы в одну группу

и возвращаться к ней клавишей **[TAB]**. В некоторых строениях могут укрываться юниты. (Например, рабы – в логовах орков). Теперь достаточно просто навести курсор на такое «оккупированное» здание и рядом сразу же высветится информация о количестве юнитов, находящихся внутри постройки. Можно задавать очередь строительства тех или иных зданий, составив, таким образом, рабам расписание на не-

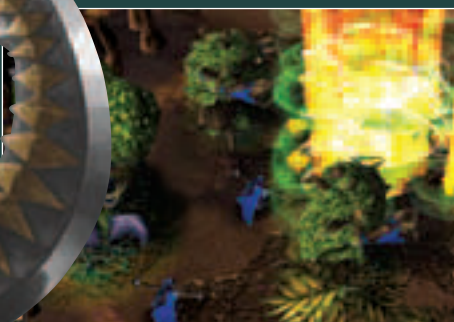
делю вперед, и указывать несколько пунктов назначения для юнитов, производящихся в одном здании.

АЛЬЯНС

Переходим, наконец, к изменениям, затронувшим каждую расу. К сожалению, новых игравельных рас мы не получили, мало того, за орков в основной кампании играть вообще нельзя, но, тем не менее, все расы обзавелись новыми героями,

**ВСЕ ГЕРОИ ХОРОШИ – ВЫБИРАЙ НА ВКУС!
МАГИ И ВОИНЫ, БОЙЦЫ И РАЗВЕДЧИКИ ВСЕХ РАС:
ВЫ НАЙДЕТЕ СВОЕ ВТОРОЕ Я!**





▶ Все смешалось на поле брани – люди, эльфы, деревья...



▶ На этом историческом снимке запечатлена встреча эльфийки с кентаврами. Прения в самом разгаре.



▶ Панда – вовсе не добрый олимпийский мишка, каким его себе многие представляют. В бою он не знает жалости и пощады.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА – ХАРАКТЕРИСТИКИ ЮНИТОВ – ЛЮДИ

Einheit	Gold	Lumber	Food	HP	Mana	Armor Type	Armor	Speed	Attack	Grnd. att.	Air att.	Cooldown	Att. range
Peasant	75	0	1	220	-	Medium	0	190	Normal	5.5	-	2	Melee
Militia	-	-	1	220	-	Medium	4	270	Normal	12.5	-	1.2	Melee
Footman	135	0	2	420	-	Medium	2	270	Normal	12.5	-	1.35	Melee
Rifleman	205	30	3	520	-	Small	0	270	Piercing	21	21	1.5	400
Knight	245	60	4	750	-	Heavy	6	350	Normal	25	-	1.36	Melee
Priest	135	10	2	290	200	Unarmored	0	270	Magic	8.5	8.5	2	600
Sorceress	155	20	2	325	200	Unarmored	0	270	Magic	9	9	1.75	600
Gyrocopter	185	60	2	350	-	Medium	2	320	Siege/Pierce	20	27.5	2.5/1	Melee / 500
Mortar Team	180	70	3	360	-	Medium	0	220	Siege	58	-	3.5	1000
Steam Tank	195	60	3	700	-	Fortified	2	220	Siege	50	-	2.5	190
Gryphon Rider	280	70	4	750	-	Heavy	0	270	Piercing	50	50	2.2 / 2.4	450
Hero	425	100	5										

НОВЫЕ ЮНИТЫ

Spell Breaker	155	20	2	550	250	Heavy	3	270	Normal	12.5	-	1.8	200
Dragon Hawk	255	60	3	650	300	Heavy	1	350	Piercing	23.5	23.5	1.7	600
Phoenix	-	-	-	1250	-	Heavy	1	350	Normal	68	68	1.5	600

юнитами, зданиями и апгрейдами, о которых мы сейчас и поговорим. В союзе людей, эльфов и гномов имеются следующие пополнения. Новые юниты: Ведьмак, Ястреб, Феникс. Новые здания: Магическая башня, Магическая лавка. Новый герой: Мистик. Новые апдейты: Backpack, War Engine. Ведьмак обладает полным иммунитетом к магии и может творить заклинание «Похищение магии», снимающее поло-

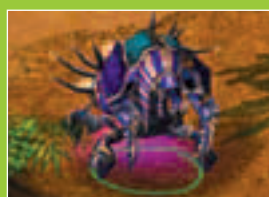
жительные заклятья, наложенные на вражеские юниты (например, обезвреживает Bloodlust). Чтобы Ведьмак получил эту способность, необходимо сделать соответствующий апгрейд в Храме Истины, который обойдется в 150 монет и 100 единиц дерева. Ястреб (похож на Corsair из StarCraft) может на 30 секунд останавливать строительство вражеских зданий и лишать их на это же время атакующей

способности. Стоит такое удовольствие 100 единиц маны. Все скудные сведения, которые нам удалось добыть о Фениксе, изложены в сводной таблице Альянса (все изменения выделены красным). Новый герой Альянса – Мистик – больше похож на хаотика, нежели на паладина, творя заклинания огня и хаоса. Одно только «Пламя феникса» чего стоит! В «человеческом» магазине можно при-

обрести свитки регенерации, телепортации и скорости, склянки со здоровьем и маной, а также механическую овцу, которую можно использовать для разведки вражеских территорий.

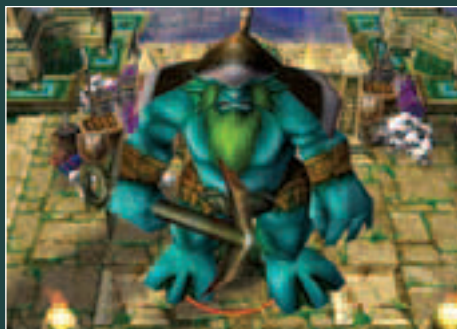
ОРКИ

Новые юниты орков – сплошь из породы троллей. Служитель предков, Нетопырь. Герой – Ловец Духов. Здание – Лавка знахаря.





▶ **Алярма! Берегите ваши головы! Каменные гиганты в действии!**



▶ **На медведя я, друзья, выйду без испуга, если с другом буду я, а медведь без друга!**



▶ **Ликом мрачен, мыслями суров, в делах безжалостен, в боях бесстрашен, к врагам беспощаден, в знаниях преуспел – лучшего жениха и не придумать, а, девчонки?!**

Познакомимся с этой компанией поближе. Ловец Духов – всем героям герой: быстрый, стремительный, сильный и к тому же весьма талантливый волшебник. Собственно, это второй орковский герой, одаренный магическими способностями, причем он вполне может составить конкуренцию выходцам из Альянса. Его навык «Целительная волна» даст, наконец, всем поклонникам троллей долгожданную возможность восстанавливать здоровье дружественных юнитов. Это почти полная противоположность заклинанию «Цепь Молний», которым владел юный Тралл из оригинальной игры WC 3. С помощью заклинания «Сглаз» (аналог «Полиморф») опасный герой сможет превращать врага в лягушку, а ультимативное заклятье «Заговор неувязимости» – внимание! – сделает неувязимыми все дружественные юниты (эквивалент паладинского «Божественного щита», распространяемого на всю команду, оказавшуюся, по счастью, в поле досягаемости). Внушительно, не

САМЫЙ КОЛОРИТНЫЙ ПЕРСОНАЖ, ЗАОЧНЫЙ ЛЮБИМЧИК ДЕСЯТКОВ ТЫСЯЧ ПОКЛОННИКОВ ВС ПО ВСЕМУ МИРУ – ПАНДАРИЙСКИЙ ПИВОВАР. ЭТО, НЕСОМНЕННО, УДИВИТЕЛЬНОЕ СУЩЕСТВО В ИГРЕ.

правда ли? Хотя звание самого сильного мастера ближнего боя в игре у Вождя Минотавров все равно никто не отнимет. Служитель предков – еще один маг в стане орков, а Нетопись наконец-то увеличит число воздушных юнитов до двух. Это будет настоящий мастер на все руки, просто незаменимый в боях, которые развернутся в воздухе. Кстати, The Frozen Throne изменит лик и некоторых знакомых юнитов. Так, Охотники за головами получают возможность превратиться в берсерков (если только правитель мира в вашем лице захочет сделать соответствующий апдейт), что увеличит наносимый ими урон на 50%.

▶ НЕЖИТЬ

Представляю, сколько геймеров сейчас затаили дыхание: воистину, нет такой

расы, которая привлекала к себе столько внимания. Загадочные, таинственные, трагичные и безжалостные мертвецы нашли множество поклонников по всему миру. И я, и Поморцев, и Норенко, и Перестукин, и даже самое безобидное существо нашей редакции – Катя Копыткина – все мы играем на рандомных картах исключительно за нежить. Новые юниты нежити – Обсидиановая статуя и Сфинкс; здание – Древнее захоронение; герой – Повелитель Моги. Собственно говоря, Обсидиановая статуя и Сфинкс – это одно и то же существо. Точнее, две ипостаси одной сущности, а еще точнее: Сфинкс – это существо, полученное из Обсидиановой статуи путем колдовской метаморфозы. Загадочная Статуя способна вытягивать ману противников, превращая ее в

свою собственную, после чего в случае необходимости она может передавать эту ману дружественным юнитам, которые, как и герои, значительно быстрее регенерируют, находясь под мрачной сенью этого темного идола. Статуя можно превратить в Сфинкса. И без того неслабый Сфинкс благодаря специальному апгрейду получает двенадцать (!) дополнительных пунктов к характеристикам брони и нанесения ущерба. Как можно догадаться из имени, Повелитель Моги – элита среди чудовищ, обретающихся в склепе; их предводитель. Поверьте, ничего более уродливого и прекрасного одновременно вам еще видеть не приходилось! Его заклинания и способности настолько невероятны, что едва ли хватит терпения и

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА – ХАРАКТЕРИСТИКИ ЮНИТОВ – НЕЖИТЬ

ЮНИТЫ	Gold	Lumber	Food	HP	Mana	Armor Type	Armor	Speed	Attack	Grnd. att.	Air att.	Cooldown	Att. range
Accolyte	75	-	1	220	-	Medium	0	220	Melee	9.5	-	2.5	Melee
Ghoul	120	-	2	330	-	Medium	0	270	Melee	13	-	1.3	Melee
Crypt Fiend	215	40	3	550	-	Small	0	270	Pierce	30.5	-	2	550
Gargoyle	185	30	2	400	-	Medium	3	270	Pierce/Normal	22.5	57	2.2/1.4	300/Melee
Abomination	240	70	4	1080	-	Large	2	270	Melee	36	-	1.9	Melee
Meat Wagon	230	50	4	380	-	Medium	2	180	Siege	79.5	-	4	250-1000
Necromancer	145	20	2	285	200	Unarmored	0	270	Magic	11	11	1.8	600
Banshee	155	30	2	285	200	Unarmored	0	270	Magic	8.5	8.5	1.5	500
Frost Wurm	385	120	7	1100	-	Heavy	0	220	Siege	95	95	3	300
Shade	0	0	1	250	-	Small	0	270	-	-	-	-	-

НОВЫЕ ЮНИТЫ

Obsid. Statue	215	50	3	500	400	Fortified	1	270	-	-	-	-	-
Black Sphinx	85	-	5	1000	400	Heavy	1	320	Magic	27	27	1.35	45

★ ВОЙНА ЦИВИЛИЗАЦИЙ ★



Во вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (895) 745-81-14, e-mail: sales@media2000.ru.
Заказ дисков по телефону: (895) 745-81-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (895) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Вестсел", www.vestcel.com.ua, e-mail: cd-rom@vestcel.com.ua, тел.: 0-10-30040-725-10-02. Эксклюзивный представитель на территории России компания МСЭ, www.mse.ru, e-mail: mse@mse.ru, тел.: 8-10-272-805-57-38.

Векторизация выполнена компанией "Медиа-Сторис-2000", тел.: 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сторис-2000". All Rights Reserved. Copyright © 2001-2002 GoldenLabs Laboratories Inc.





▶ Выползли на берег ясный – все равны как на подбор, с ними дядька Черномор!



▶ Эта зловещая Обсидиановая Статуя – куколка, из которой выплывает Черный Сфинкс.



▶ На первый взгляд может показаться, что агрессивно настроенные юноши служат Орде. Но времена меняются – меняется вместе с ними и Альянс...

сдержанности написать о них в том несколько сухом ключе, который я выбрал для себя в этой статье. Достаточно упомянуть лишь об автоматическом заклинании «Трупоеды». Когда на Повелителя Могил попытается напасть враг, то ему придется иметь дело с Жуком-Трупоедом, которого тут же породит Crypt Lord для контратаки. И таких жуков одновременно может существовать целых пять. Трепещите, смертные!

▶ ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ

Эта раса изначально была одной из самых сбалансированных еще и в классическом WC3. Правда, в открытом бою ее юниты выглядели, прямо скажем, невыигрышно. Но времена меняются. И Каменный Гигант – лучшее тому подтверждение. Наряду с этим каменным монстром Эльфы приобрели Лесного Драконишка и Смотрящую в Ночь, а также научились строить Древо Чудес. Каменный Гигант, обладающий довольно добродушной физиономией и невероятной мощью ударом, – первое действительно СИЛЬНОЕ существо Темных эльфов, а Лесной Драконишек полностью невосприимчив к магии. Смотрящая в Ночь – новый герой, а точнее героиня темных эльфов. Ее магические способности в равной степени хороши как в борьбе с чужими героями, так и с большими скоплениями вражеских юнитов. Заклинание «Веерный бросок» способно вызвать целый дождь из ножей, поражающих всех противников, оказавшихся на свою беду в зоне досягаемости Смотрящей в Ночь. «Отравленный нож» более полезен как «убийца героев». А с помощью ультимативного заклинания «Дух возмездия» героиня может генерировать юниты из душ тех, кто пал на поле бра-

ни. Способности новых существ будут зависеть от навыков, которыми обладали «доноры душ» при жизни.

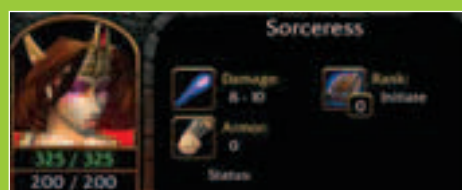
▶ НЕЙТРАЛЬНЫЕ ГЕРОИ

Во Frozen Throne появятся таверны, которые дадут нам возможность нанимать для своей армии нейтральных героев. Стоить, правда, это удовольствие будет в два с половиной раза дороже, чем на алтаре, но зато в таверне нового героя вы получите тут же – как только уплатите деньги. Темная охотница. Эта воинственная дама по происхождению – эльфийка. Сильна не столько своим выдающимся бостом и зловещими красными глазами, сколько луком и стрелами, а также умением манипулировать вражескими войсками. Ее первый навык – «Безмолвие». Имеется в виду то, что Темная охотница запечатывает уста магических героев, обращая их в молчание и не давая возможности применить свои волшебные умения. Вражеским героям остается либо бежать с поля боя, оставляя свою армию даже без поддержки какой-либо ауры, либо почти наверняка умереть. «Изгнание в астрал» – это лишь второй навык Охотницы, который для обычного героя уже вполне мог бы стать ультимативным. Она наносит огромный урон противнику, а все погибшие юниты тут же возрождаются в качестве скелетов! Понятно, что это дает возможность очень быстро захватить преимущество в битве – достаточно лишь уничтожить всех овец, которые решат попасться на поле брани. «Похищение жизни». Тут все просто: Темная охотница вытягивает здоровье из вражеских юнитов и восполняет с его помощью свое собственное.

МАГИЯ – НАШЕ ВСЕ?

ТЕПЕРЬ ВОЛШЕБНИКАМ ПРИДЕТСЯ НЕСЛАДКО...

На скриншоте видны все изменения, которые произошли с магическими юнитами. Обратите внимание на отсутствие брони, пониженный урон, а также увеличенное число очков здоровья.



«Подчинение» – одно из самых сильных ультимативных заклинаний во всем Frozen Throne. Охотница «обращает» вражеские юниты «в новую веру», после чего они переходят на 45 секунд в ваше полное распоряжение. Ну и, наконец, мы переходим к описанию самого колоритного персонажа, зачного любимчика тысяч поклонников WC по всему миру – Пандарийского пивовара. Это очень необычное существо с весьма удивительными способностями. «Огненное дыхание». Наш пивовар, судя по всему, и сам не прочь испробовать своего налитка – по крайней мере, его дыхание настолько легко воспламеняется, что врагам лучше сразу бежать с поля боя. Кто не спрятался – я не виноват. «Винные пары». Панда не только сам любит, как говорится, «заложить за шиворот», но и всегда готов угостить первого же попавшегося ему человека (впрочем, эльфа или орка тоже) – будь он даже противником. Правда, воевать в состоянии алкогольного опьянения вашему неприятелю будет ой как нелегко! «Пьяный мастер». Какой, собственно, еще стиль боя мог бы избрать наш ве-

ликолепный Панда? Разумеется, «Пьяный мастер»! «Три стихии» – ультимативная способность удивительного героя. У Пивовара в конце концов начинает так троиться в глазах, что и сам он разделяется на трех персонажей, каждый из которых обладает своей уникальной особенностью (природа коих держится Blizzard в строжайшей тайне).

▶ НЕ ЗА ГОРАМИ

Наш журнал хоть и потолстел в последнее время, но все же не настолько, чтобы вместить в себя описания всех изменений, которые придут в Warcraft с новым add-on'ом. Все производственные площади были освоены мною с максимальной рациональностью – ничего лишнего, лишь констатация нововведений, и все же многое осталось за бортом моего повествования. Есть что рассказать об игровых кланах, о новых артефактах, об улучшенном движении, о сюжете, в конце концов. Но... Пора прощаться. Впрочем, отчаиваться не стоит – выход игры намечен на лето нынешнего года, так что впереди у нас по плану такой же громадный обзор! ■



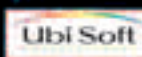
Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru.
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатная!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Будисек", www.budisek.ua, e-mail: cd-rem@budisek.ua, тел.: 0-10-30046-735-16-86. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCI, www.mci.ee, e-mail: mci@mc.ee, тел.: 0-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "ММГ". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

©2003 Red Storm Entertainment. Red Storm, Rainbow Six, Raven Shield and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.





АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

➤ ЧТО ТАКОЕ WOW?

«Мир Warcraft» - это грандиозная онлайн-ролевая игра, в которую вовлечено огромное число участников; так торжественно расшифровывается казенная аббревиатура MMORPG. В World of Warcraft тысячи игроков обретут желанную возможность пережить невероятные приключения в феерическом, чарующем, неожиданном мире, познакомиться с новыми друзьями, побеждать коварных чудовищ, принимать участие в эпических сражениях, проводя в сказке дни, недели и месяцы.

➤ ЛЕТОПИСЬ МИРА

Blizzard держит в тайне историю вселенной Warcraft. До сих пор известна лишь

одна скучная деталь: действие в WoW развернется спустя четыре года после событий WC3: Reign of Chaos. Очень хотелось бы надеяться, что нам не придется ждать четыре года выхода этой игры! Так или иначе, речь идет о видоизмененном мире Азерота, полном примет «классического» Warcraft III. Изнуренные войной народы вновь начинают отстраивать свои города, но древняя угроза опять нависает над ними, стремясь стереть их с лица земли. Быть может, люди и орки смогут объединиться в борьбе с этой напастью? Кто знает... На официальном сайте Blizzard можно найти книгу, носящую название «Путешествие Бранна». Там живописуется история карлика Бранна, члена исследо-

вательской гильдии, пустившегося в путешествие по Азероту и повествующего нам о своих приключениях. Blizzard публикует главы книги не слишком-то регулярно, но, тем не менее, они проливают хоть какой-то свет на таинственную игру и позволяют составить о ней хотя бы приблизительное впечатление.

➤ ИСТОРИЯ БРАННА

Идиллические луга, огромные города, темные леса... Все это и многое другое видел Бранн в своем путешествии через мир Азерота. Будучи стрелным путешественником, он все же не переставал удивляться очередным открытиям и радоваться новым друзьям. Все свои впечатления он заносил в путевой днев-

Warcraft... Эти слова способны заставить учащенно биться сердца многих тысяч людей по всей планете! Не в последнюю очередь феноменальная игра сумела завоевать поклонников удивительной атмосферностью, сказочностью, возможностью соприкосновения с чем-то ненастоящим, далеким и все же таким близким благодаря гению Blizzard. А теперь мы сможем окунуться в волшебный мир с головой, превратившись из активных наблюдателей, как это было со стратегией, в активных участников самого действия. Встречайте и живите – World of Warcraft!





▶ Порой, устав от мирских забот, жестоких битв и дальних странствий, так хочется успокоения!

▶ Соседями вестфальских големов являются только воры. Да и то не по доброй воле...

▶ Пейзажи вокруг просто замечательные. Но морлоки – далеко не лучшая компания для прогулки.

ник, и благодаря Blizzard они доступны теперь всем желающим – многое из того, что происходило с Бранном в его путешествии, может случиться и с участником игры. Неудивительно, что записки карлика подвергаются многими геймерами столь скрупулезному анализу.

FEATURES

Очевидно, что на сей раз в Blizzard затеяли нечто совершенно невообразимое. Действие будет настолько завораживающим, что игрок запросто сможет выйти за границы своего обыденного Я, погрузившись в чудесный мир грез – кто из нас не мечтал стать Траллом, Артесом или Мурадином, чтобы ЛИЧНО принять участие во всех событиях?! Мечта становится реальностью.

Во время путешествий нам встретятся знакомые места. Однако в Blizzard позаботились о том, чтобы мы взглянули на них по-новому! Люди, орки, карлики (гномы) и некие Taurens (Быкоподобные) – вот четыре расы, которым и при-

дется сосуществовать вместе. Все они несколько видоизменены по сравнению с WC3 для нужд MMORPG. Выбирая ту или иную расу, вам будет необходимо решить, кем вы хотите стать: Воином, Магом или Шаманом-лекарем. Определившись с классом, нужно будет заняться специализацией, улучшением так называемых «скиллов», которое будет возможным при повышении уровня героя. Чтобы эти скиллы были легкодоступны, можно создать и использовать подходящую иконку в интерфейсе, где будут размещаться лишь часто используемые навыки.

При этом, увлекшись «прокачкой» героя, не следует забывать о существовании более сильных противников, которые вполне могут не только отнять у вас критическое количество очков здоровья, но и вовсе отправить в лучший мир (если только существует мир лучший, чем World of Warcraft). Если вам удалось-таки отбиться, то восполнить свои силы можно будет с помощью еды и питья.

Разумеется, дело не обойдется и без альтернативных квестов, для выполнения которых вам может потребоваться несколько недель! Тут уж не поможет даже улучшенный интерфейс из WC3 – надеяться приходится лишь на собственную смекалку и помощь верных товарищей: Blizzard разрабатывает систему гильдий, которые помогут бы игрокам «объединяться по интересам».

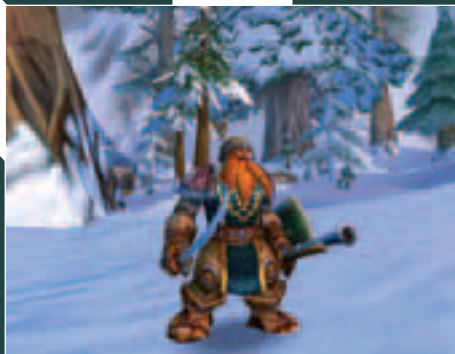
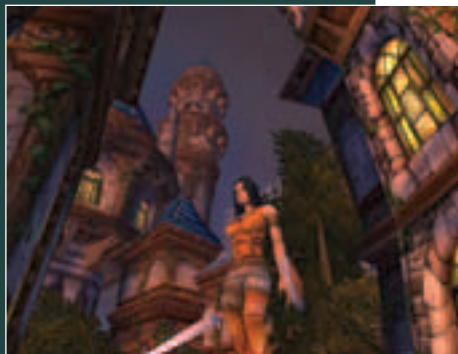
Подводя итог Features, перечислю все известные на момент написания статьи: свободно конфигурируемое управление; постоянно меняющийся, динамический мир Warcraft: смена дня и ночи; локация, здания и чудовища, известные по Warcraft III; новые интригующие подземелья; возможность одновременной игры нескольких тысяч участников; жесткая, непрекращающаяся борьба; разнообразные интереснейшие квесты, рассчитанные как на хардкорщиков, так и на казуалов; простой интерфейс и мультифункциональный курсор мыши; четыре расы: люди, орки, карлики и быкоподобные;

три класса героев: воины, маги и шаманы; уникальный внешний вид героев; возможность выбора между видом от первого и третьего лица; свободно вращающаяся камера; более тысячи (!) разного рода артефактов (в самом широком смысле этого слова) и видов оружия; возможность – и необходимость – утоления жажды и голода героя; система характеров и навыков; система гильдий для сплоченных игровых группировок.

ГОРОДА И СТРАНЫ

Blizzard обещала создать в WoW самые невообразимые миры для путешествий и приключений. После томительного ожидания, когда, казалось бы, все обещания уже были вызубрены на зубок, компания, похоже, решила превзойти саму себя. Мы не будем дублировать информацию, которая уже появлялась на страницах других изданий, – мир ее праху. Читайте в этом разделе самые свежие новости об игровых локациях на момент написания статьи.





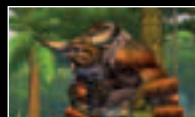
▶ Такая девушка не нуждается в охране. Набиваться к ней в провожатые опасно для жизни.

▶ Бравые гномы – надежная защита от неожиданных гостей.

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

ВИДЕО WOW – ЭТО ПРОСТО WOW!

На нашем диске вы сможете найти видеоролик. Причем видео носит не рекламный, а познавательный характер. Вы сможете насладиться - пока, к сожалению, только пассивно - геймплеем. В трейлере содержатся сцены, взятые прямо из игрового процесса.



Для начала перечислю игровые области (в скобках – города и особые места): Elwynn Forest (Goldshire), Westfall (Monnbrook), Stranglethorn (Ruined City), DunMorough, Swamp of Sorrow, Duskwood, Ironforge.

ЭЛЬВИНСКИЕ ЛЕСА

Леса Эльвина (Elwynn Forest) расположены в центральном Азероте, окруженные глубокими Болотами Печали (Swamp of Sorrow), легендарным Вестфалем (Westfall) и темными Сумеречными Чащобами (Duskwood). Эти леса протянулись так далеко на Север, что граничат с крайними областями Каз-Модана (Khaz Modan); они стали известны благодаря карликам. Путешествуя по Эльвинским Лесам, очень скоро становится понятно, что эти места в действительности отнюдь не так дружелюбны, как может показаться на первый взгляд. Пение птиц быстро смолкает и из глубоких теней, отбрасываемых деревьями, выступают мрачные силуэты. Бродят волки, проказничают лесные духи и гномы... Лишь в городах Эльвина, например, Голдшире, можно обрести защиту и спокойствие; все искатели приключений найдут в нем радушный прием. Здесь всегда можно осушить кружечку доброго эля и поболтать о великих боевых подвигах.

ВЕСТФАЛЬ

Земли Вестфалья гораздо более неприхотливы. Пылающее солнце, заброшенные фермы, древние големы, выжженные

земли... Единственными обитателями окрестных шахт и рудников являются коварные воры, скрывающиеся здесь от посторонних глаз. Название полуразрушенного города Monnbrook – Лунный ручей – звучит как насмешка над теми, кому все-таки удалось встретить новый рассвет живым.

ТРОПИК ДУХОТЫ

Название Stranglethorn говорит само за себя. И пусть не обманут вас яркие краски удивительных цветов и деревьев, пусть не усыпят вашу бдительность пение птиц! В этих злокозненных джунглях нужно смотреть в оба. Опасные хищные кошки подстерегают вас и в траве, и в кустарнике, а если не схватят они, то похожий на громадную древнюю рептилию василиск будет рад обратить вас в камень своим проклятым взглядом. Ну а если уж вам удастся избежать и инфернальной игры в гляделки, то всегда отыщется лесной тролль, только и мечтающий о том, как бы сократить путь очередному искателю приключений, неосмотрительно забредшему в эти края. Там же можно найти и Руинный Город. Собственно, искать его специально не нужно – он сам легко найдется. По звуку. Клацание оружия, шум и крики во время драк, грубые голоса – все это ни с чем не перепутать. Ясно, что где-то рядом орда лесных троллей. Путешественники, которым приходилось бывать в этих местах, никогда уже не забудут ни опасных джунглей, ни Руин, ставших им столицей.

ОБИТЕЛЬ ХОЛОДА

Несмотря на трескучие морозы, Дун Морог – весьма плотно населенное и беспокойное место. Ледяные тролли всегда рады укоротить на голову любого непрошеного гостя. Их острые топоры быстро заставят вас потерять уверенность в ближайшей минуте (о завтрашнем дне я уж и вовсе не говорю). И все же, невзирая на все опасности, гномы и карлики облюбовали это место, основав здесь свои поселения, расположенные под землей, в горах. Это их главный стратегический пункт.

ТЕМНАЯ СТОРОНА

Самая простая дорога в Сумеречные Чащобы, – пожалуй, через Леса Эльвина. Другая возможность пробраться в загадочный Duskwood – попробовать пробиться через поля Вестфалья. Неопытные искатели приключений в одиночку едва ли смогут достичь желанной сени Сумеречного края. Да и стреляным авантюристам придется несладко при встрече с тварями, нашедшими приют в темном подлеске. Дух смерти незримо витает над темной землей. Это обиталище нежити.

ПЕЧАЛЬНЫЕ ТОПИ

Болота Печали – пристанище странных рыболоподобных существ морлоков. Эти сколь живописные, столь и опасные твари одинаково уютно чувствуют себя как на суше, так и в воде.

Болота – одна из самых красивых локаций. Темные трясины, высокие нависающие деревья, невиданные растения... Соприкоснувшись с таким великолепием, сердце юного игрока надолго потеряет охоту к приключениям, а услужливые морлоки приложат все силы, чтобы он никогда не выбрался из топей живым.

ЖЕЛЕЗНЫЕ СКАЛЫ

Один из героев стратегии Warcraft III был родом как раз из Ironforge. Помните Мурадина, брата короля Железных Скал Магни? Это он и есть. Об этой локации сведений не слишком много. Доподлинно известно лишь, что Ironforge – гномы и карлики владения, которые простираются до самого Каз Модана. На сайте игры выложена музыкальная композиция в формате MP3, служащая своеобразной звуковой иллюстрацией Гномьих Подземелий.

А НАПОСЛЕДОК Я СКАЖУ...

Вот, собственно, и все. Несколько скриншотов, пара треков, небольшая подборка текстов и, конечно же, невероятный ажиотаж, страсти и подсчет недель, дней, часов, оставшихся до пункта ИКС, который, к сожалению, пока неизвестен. Всем поклонникам Blizzard остается лишь ждать и надеяться, что до Великого переселения народов осталось не так уж и много. Нас ждет прекрасный и удивительный мир. World of Warcraft. ■

МОРЛОКИ, ГНОМЫ, НЕЖИТЬ, ОРКИ, ДЖУНГЛИ, ПУСТОШИ, ГОРОДА, ЛЕСА, СКАЛЫ – ВЫ НЕ ЗАБУДЕТЕ ЭТОГО НИКОГДА!



Битва Героев



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Исключительный представитель на территории Украины ООО "Odyssey", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38068 135-16-65. Исключительный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Все права защищены. © Media 2000 Copyright. Лицензия Эл № 77-6227.



Разработчик:
BLOODLINE

КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР 2003 (КРИ2003)



КРАСКИ

Что такое КРИ? Официальная формулировка такова: «Первая международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (КРИ) в России, организованная DEV.DTF.RU, – ведущим специализированным ресурсом в Рунете для игровых разработчиков и издателей. КРИ 2003 впервые в истории российской игровой индустрии собрала для обмена опытом и обсуждения самых различных проблем практически всех профессионалов отрасли. По различным оценкам, количество участников, составило от 1000 до 1500 человек. Присутствовало около 40 компаний из России, а также ближнего и дальнего зарубежья».

Все проще, друзья. Главное – понять, что это не «Комтек». Это съезд, слет, тусовка людей, непосредственно причастных к индустрии, и тех, кто собирается влиться в движение. Цель – чистая польза.

Расталкивая стеснительных студийщиков, протискиваясь сквозь толпы обожателей, мы заходили прямо на стенды гуру игрового мира, пожимали руки, болтали. Концентрация талантов была так велика, что шагу нельзя было ступить, дабы не встретить аристократов индустрии неисчезающих со страниц журналов. Неискушенная подобными встречами публика охала и шарахалась. Мы чувствовали себя дома.

Одним из центральных событий КРИ 2003 стала ярмарка проектов – в специально построенном павильоне молодые студии-разработчики демонстрировали свои игры всем ведущим российским издателям. Немалое удивление участников КРИ вызвал тот факт, что многие представленные на ярмарке проекты, несмотря на отсутствие издателя и стабильного финансирования, вполне могли поспорить по качеству исполнения с большинством уже изданных и продающихся на мировом рынке игр. Это еще раз подтверждает возросший за последние годы профессионализм и высокую квалификацию отечественных игровых разработчиков.



ЧТО ДЕЛАТЬ НА КРИ ПРОСТОМУ СМЕРТНОМУ?

Сразу должны оговориться, КРИ – весьма специфичное мероприятие, в первую очередь ставшее местом встречи разработчиков, издателей, производителей «железа» и игровых журналистов. И все же, мы больше чем уверены: геймера, попавшего на эту выставку-конференцию, оттуда было бы не вытащить за уши.

Прийти на конференцию мог любой желающий. Если он оплачивал свое участие, то мог посещать любые мероприятия. Студентам, начиная с четвертого курса, доступ был бесплатный, но допуск их в аудитории с лекциями был ограничен – допускались только спустя 10 минут после начала и только при наличии свободных мест в аудитории. Таким студентам давали не комплект участника, а специальный бэдж студента, который сильно отличался от бэджей участников. Для привлечения студентов в ВУЗах были расклеены здоровые плакаты с приглашениями.

Что ни говори, а такие мероприятия – уникальная возможность для молодых людей послушать о том, как делаются игры. Никакого специального института, занимающегося девелопментом и подготовкой разработчиков, не существует, так что для многих КРИ была единственным источником игровой премудрости.

Правда, в будущем, скорее всего, свободного бесплатного входа не будет. Как-никак КРИ в первую очередь – это не выставка, а конференция. У этих мероприятий несколько разные задачи. КРИ изначально ориентирована на индустрию. Это совсем не то же самое что, к примеру, «Комтек». Организаторы заинтересованы в том, чтобы на КРИ были компании и люди из индустрии или те, кто в эту индустрию собираются попасть. Практика показала, что \$50 (стоимость билета) – приемлемая цена для человека, который не просто поглазеть пришел, а имеет определенную цель: устроиться на работу, познакомиться с коллегами, заключить контракт или послушать лекции мастеров.

Это вовсе не означает, что простым смертным «с улицы» вход заказан. Заплати – и заходи. Основная мысль организаторов такова: есть мероприятия, которые ориентированы на широкие массы потребителей, а есть те, что ориентированы на профессионалов. Профессионалы предпочитают общаться с себе подобными на профессиональных же мероприятиях. На них простые юзеры будут мешать. Но встает вопрос: как отделить простого юзера от человека, которому это действительно надо? Единственный разумный способ – это цена за вход. Вряд ли подросток захочет платить \$50 за то, чтобы посидеть на лекциях на непонятные темы. А вот для представителя молодой команды разработчиков, которая ищет издателя, это совсем не деньги. Не деньги это и для специалиста, который собирается устроиться на работу в новую для себя индустрию. Но если подросток все-таки заплатит \$50 за вход, то он будет допущен наравне с остальными, никакой дискриминации.

«1С» В ВОСТОРГЕ!

«Чувства переполняют. Наконец-то это произошло!» – поделился своим мнением о КРИ Юрий Мирошников, руководитель направления игровых продуктов фирмы «1С». – «Отдыхая изо всех сил от жуткого эмоционального и интеллектуального перенапряжения, пережитого на КРИ, понимаю – получилось все не идеально. Где-то что-то упустили организаторы, а где-то – мы сами. Но главное ощущение – восторг!»



«НИВАЛ» ОБЕЩАЕТ БЫТЬ НА КРИ 2004!

«КРИ получилась просто здорово!» – считает Сергей Орловский, генеральный директор Nival Interactive. – «Мы благодарны жюри за призы, особенно – за «лучшего разработчика», организаторам – за их отличную работу, и больше всего мы благодарны всем участникам. Наша лучшая награда – тот потрясающий поток писем с благодарностями за выступления и просьбами предоставить материалы, который мы сейчас получаем. Он даст нам новые силы взяться за подготовку к КРИ 2004, и мы уверены, что в следующем году конференция станет еще лучше. Спасибо всем, кто приехал!»



«БУКА» ОЦЕНИВАЕТ МАСШТАБ!

«Общие впечатления – просто супер!» – сказал Александр Михайлов, вице-президент по разработкам компании «Бука». – «Я лично не ожидал, что мероприятие получится настолько масштабным, что соберется столько людей, что лекции будут такими интересными. Просто здорово, что индустрия игрового дизайна в России наконец-то выросла до того, чтобы так много увлеченных разработкой людей собирались и общались на высоком профессиональном уровне. Конечно, были огрехи, но первый блин получился блином! Просто гигантское спасибо DTF.ru за то, что потянули такое!»



«АКЕЛЛА» С КРИ НЕ ПРОМАХНУЛАСЬ!

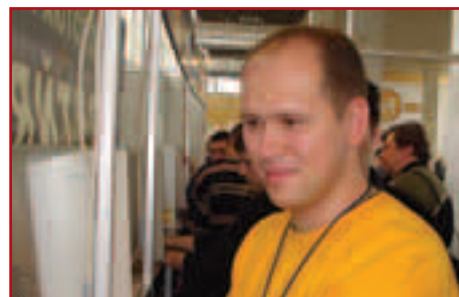
«По-моему, все прошло здорово», – сообщил Дмитрий Архипов, вице-президент компании «Акелла». – «Явка превысила все ожидания. Я даже не мог предположить, что в России и в ближнем зарубежье столько людей и столько команд, которые мечтают разрабатывать игры. В плане организации не обошлось без мелких шероховатостей, но все участники прекрасно понимали, что это первый опыт, который обязательно будет учтен в следующем году, и КРИ станет главным событием в постсоветском гейм-девелопменте».



► Мы любим «Блицкриг»! Читайте обзор игры от этой культовой тройки в прошлом номере «СИ».



► Стенд К-Д ЛАБ пользовался нездоровой популярностью... Там разливали пиво.



► Анатолий Субботин, PR-менеджер фирмы «1С», показал нам «Вторую мировую».

ЛИЧНЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

► АНАТОЛИЙ НОРЕНКО:

Небезызвестный Кир Кутырев и ваш покорный слуга изначально отвечали за работу стенда «Страны Игр». В итоге же не обошлось без непосредственного участия почти всего редакционного состава журнала: Перестукин, Щербakov, Глагол, Разумкин, Торик, Лянге, Поморцев и прибывший из Питера Костя Говорун оказывали посильную поддержку. Один Кулер динамик, сославшись на «непрофильность мероприятия».

КРИ определенно удалась. Причем очевиден не только успех мероприятия для отечественной игровой индустрии в целом – конференция принесла немалую пользу и каждому участнику в отдельности, начиная с издателей и разработчиков и заканчивая обычными посетителями выставки. Лично для меня КРИ вылилась в лавину новых неожиданных знакомств и встреч с интересными людьми.

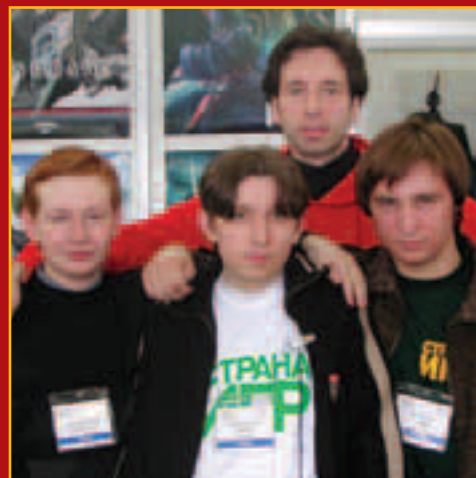
Без ложной скромности стоит отметить, что из всех стендов игровых изданий пристанище «Страны Игр» и CGW RE пользовалось наибольшей популярностью у посетителей. На месте оформлялась редакционная подписка, раздавались ценные призы, постеры и свежешедшие номера журнала.

Два дня, в течение которых проводилась конференция, пролетели незаметно, так как, находясь в постоянном круговороте событий, сложно уследить за вечно ускользающей стрелкой часов.

► КИРИЛЛ КУТЫРЕВ:

Вот это был праздник. Ощущение рутинной необходимости приходило исключительно в утренние часы. Уже на конференции оно растворялось, уступая место абсолютно положительному настроению. Вокруг все кипело, говорило и вертелось. Столько встреч на один квадратный метр, что голова шла кругом. А под вечер – корпоративный отдых. Именно тогда и понимаешь, что настоящие дела делаются не на лекциях и презентациях, а в кулуарах, за доброй кружкой пива.

Не могу не отметить тот удивительный факт, что конкуренция «игро-журнальных» стендов так и не состоялась. Скромно заметив, что мы «пользовались наибольшей популярностью у посетителей КРИ», Толя не сказал ничего. Да и я промолчу. Считаю это официальным заявлением: в следующем году на стенде «СИ» будет больше всего!



► Эти дружелюбные лица гости конференции могли наблюдать на стенде «СИ». Слева направо: Константин «Wren» Говорун, Толяна Норенко-Горшкова, Глагол, Кир Кутырев.

ЛАУЕРАТЫ КРИ 2003

ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-РАЗРАБОТЧИК КРИ 2003

➤ NIVAL INTERACTIVE

Самый плодотворный отечественный разработчик унес этот приз под аплодисменты и ликование зала. По словам Сергея Орловского, «Нивал» на данный момент занимает 4% от всего рынка компьютерных игр. Мы рассчитываем на вас!

ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ИЗДАТЕЛЬ КРИ 2003

➤ 1С

Самый заметный издатель, к тому же выпускающий игры «Нивала» – «лучшей компании-разработчика КРИ 2003» не мог не получить заслуженный приз за свою не столько издательско-просветительскую деятельность.

ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР КРИ 2003

➤ АКЕЛЛА

Титанический труд по адаптации игры Morrowind и ее продолжения Tribunal не остался незамеченным. Самый грандиозный локализаторский проект за последние несколько лет.

ПРИЗ ОТ ИНДУСТРИИ КРИ 2003

➤ БУКА

За новаторские решения, за «восточную политику» – продвижение в Китае отечественных (и не только) игр, за эксперименты – создание лейбла «Бяка» для провокационных проектов!

ПРИЗ ОТ ПРЕССЫ КРИ 2003

➤ К-Д ЛАБ

Журналисты любят Кранка. Профессиональный ньюсмейкер, эпатажный персонаж, завсегда любой новостной ленты. На КРИ 2003 пресса официально призналась в своих чувствах к Кранку и К-Д ЛАБ!

ЛУЧШАЯ ИГРА КРИ 2003

➤ КОРСАРЫ II (АКЕЛЛА/1С)

Вполне предсказуемый выбор, вполне заслуженный приз. Это удивительно красивое продолжение популярных «Корсаров» по праву может считаться лучшей игрой КРИ 2003. В очередной раз вам представится возможность бороздить морские просторы, штурмовать суда, налаживать связи, участвовать в грандиозных сражениях и мелких потасовках. Еще красивее, еще больше, еще серьезнее. Виктор Перестукин (член жюри КРИ 2003) с удовольствием вручил этот приз Дмитрию Архипову.

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА КРИ 2003

➤ В ТЫЛУ ВРАГА (BEST WAY/1С)

Ну, зарубежной игрой она стала из-за отсутствия действительно «забурных» проектов. Братская Украина согласилась одеть на себя ярлык заграничной и тем самым спасла организаторов от мучительного решения, чем бы таким отметить «В тылу врага». Вы же понимаете: игр много – призов мало. А отметить игру нужно было обязательно. Полностью

разрушаемое окружение, в качестве врагов – фашисты, время действия – Великая Отечественная. Такое ощущение, что Вторая мировая еще долго не закончится на наших мониторах.

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ КОНСОЛЕЙ КРИ 2003

➤ AXLE RAGE (АКЕЛЛА/1С)

Axle Rage стал одним из самых интригующих проектов прошедшей КРИ. Полтора дня вся местная публика находилась в полном неведении, что же скрывают у себя в коморке господа из «Акеллы» и «1С». А скрывали они там целый «кинематографический экшн с видом от третьего лица, разрабатываемый для PS2 и PC». Симбиоз мотоциклетных аркадных гонок с динамичным действием обещает быть серьезно подкованным и с сюжетной стороны. Говорят, что даже великая и ужасная GTA3 не сможет устоять перед отечественным творением.

Приз опять же вручала «СИ». А кто еще в нашей стране уделяет место на страницах консольным проектам?

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ HAND-HELD-ПЛАТФОРМ КРИ 2003

➤ FIGHT HARD 3D (G5 SOFTWARE/REACTION)

Сквозь мишуру полигональных картинок наконец-таки российские разработчики смогли разглядеть иные, куда более перспективные веяния. Рынок портативных систем, как плодородное невопаханное поле, простаивает и ждет своих сеятелей. Этим и восполь-

зовались G5 Software. Fight Hard 3D – это трехмерный динамичный файтинг, где персонажами выступают проволочные человечки. Получилось очень даже неплохо. Готовьте телефоны!

ЛУЧШИЙ ДЕБЮТ КРИ 2003

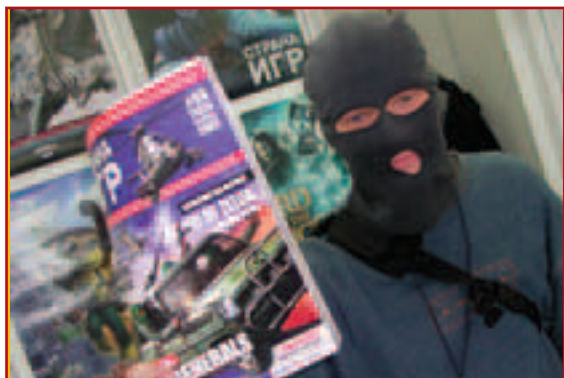
➤ МАГИЯ ВОЙНЫ (TARGEM/БУКА)

Лучшим дебютом 2003 года стала RTS с элементами RPG от екатеринбургской команды разработчиков. Основной акцент при создании «Магии войны» ставился на интерактивность игрового мира. Жизнь в игре протекает и без участия игрока, квесты генерируются в зависимости от сложившейся ситуации, а пять совершенно различных во всех отношениях рас вносят в эту неразбериху еще больший сумбуз.

ЛУЧШАЯ ИГРА БЕЗ ИЗДАТЕЛЯ КРИ 2003

➤ YOU ARE EMPTY (DIGITAL SPRAY STUDIOS)

Украинские разработчики уже крепко обосновались на российском игровом рынке, потихоньку забрасывая свои длинные шупальца в сторону глобальной развлекательной арены. Уверю вас, что отсутствие издателя – это лишь временный недочет. Больше того, твердо убежден, что по окончании КРИ издатель нашелся. И не один. Только представьте себе – альтернативная история, 60-е годы прошлого столетия, сталевары и прочая советская действительность в шутере от первого лица из Украины. Проект видели немногие, но знали и говорили о нем все!



➤ Герр Перес агитирует публику вступать в ряды общественного движения «Ненагадь». Подробности см. в газете «СИ Бульвар».



➤ Главной целью конференции было проведение профессиональных семинаров на тему гейм-девелопмента.



**НЕСМОТЯ НА СЕРЬЕЗНОСТЬ КОНФЕРЕНЦИИ,
НАСТРОЕНИЕ ПРАЗДНИКА НЕ ПОКИДАЛО
ПРИСУТСТВУЮЩИХ НИ НА МИГ.**



САМЫЙ НЕСТАНДАРТНЫЙ ПРОЕКТ КРИ 2003

МЕХАНОИДЫ (SKYRIVER STUDIOS/1C)

«Механоиды» – научно-фантастическая игра, сочетающая элементы экшн и RPG, кроме того, обладающая симпатичным движком, возможностью нелинейного прохождения и, главное, оригинальными сюжетом и концепцией. Как верно утверждается, на основе предыстории можно запросто писать циклы НФ-романов, настолько многообразен мир. Зброшенная планета, причудливые роботы-гладеры, которые должны путешествовать по вселенной, торговать, воевать... В двух словах не описать – это просто нужно видеть.

ЛУЧШИЙ ИГРОВОЙ ДИЗАЙН КРИ 2003

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM (NIVAL INTERACTIVE/1C)

По поводу победителя в этой номинации можно было не сомневаться. Silent Storm – удачное слияние пошаговой стратегии и RPG на популярную ныне тематику Второй мировой, весьма своеобразная трехмерная вариация Jagged Alliance. Даже если недавно выпущенный Nival «Блицкриг» считать эталоном взвешенности, Silent Storm – еще больший шаг вперед. То внимание, которое дизайнеры уделяют малейшим деталям, просто поражает. Ждите подробное hands-on preview в одном из ближайших номеров.

ЛУЧШАЯ ИГРОВАЯ ГРАФИКА КРИ 2003

КОРСАРЫ II (АКЕЛЛА/1C)

Проект, который готовится к выходу на самой мощной консоли современности, просто по определению дол-

жен выглядеть сногшибательно. «Корсары II» – безоговорочный победитель шоу по части графического исполнения. В активе игры – куча доработок со временем первой части, ради которых владельцам PC придется разориться на GeForce 4. Что еще можно добавить, когда скриншоты из игры не уступают творениям Айвазовского? Романтика морских приключений...

ЛУЧШАЯ ТЕХНОЛОГИЯ КРИ 2003

ПЕРИМЕТР (К-Д ЛАБ/1C)

«Периметр» от завсегда неординарных К-Д ЛАБ'овцев – единственная в своем роде RTS. Расшифрую: realterraforming strategy, игра, в которой позволяет деформировать ландшафт в реальном времени. О возможностях движка, о проникновенном и продуманном до мельчайших деталей сюжете вы можете узнать из hands-on preview от Алекса Глаголева, опубликованного в 06(135) номере «СИ».

ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ КРИ 2003

БЛИЦКРИГ (NIVAL INTERACTIVE/1C)

Как написано в обзоре игры для русскоязычного издания Computer Gaming World, «Блицкриг» – определенно лучшее из представленного в стане WWII-стратегий. Игра подкупает масштабом и одновременно изумляет продуманностью всех своих аспектов. Звуковое оформление – не исключение. Чего стоит хотя бы то, что каждая нация говорит на своем родном языке, а техника звучит так, как и должна. Создатели совершенно точно не проиграли, сделав ставку на историческую достоверность.

УЧИТЬСЯ И УЧИТЬСЯ

ЛЕКЦИИ ПРИЗНАННЫХ МАСТЕРОВ СВОЕГО ДЕЛА

В рамках КРИ 2003 состоялось более 90 лекций и семинаров по самым разным темам – от программирования и игрового дизайна до менеджмента, маркетинга и продаж игрового программного обеспечения. Особое внимание привлекли лекции признанных звезд отечественной игровой индустрии – Сергея Орловского (Nival Interactive), Юрия Мирошникова (1C), Андрея Кузьмина (К-Д ЛАБ), Дмитрия Архипова (Акелла). Также огромный интерес вызвали семинары и выступления специалистов компаний Intel, ATI, NVIDIA, Sony Computer Entertainment Europe, Criterion Software и Codemasters.

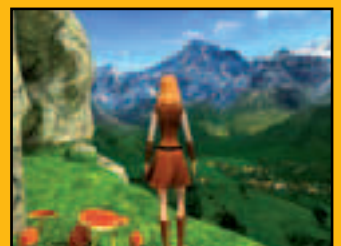


▶ «Миреленд» на КРИ представляли генеральный директор «АртиШока» Николай Чириков и очаровательная концепт-художница компании Виктория Казарина.

АРТИШОК!!!

ХВОХ ПРИВЛЕКАЕТ ДАЖЕ МОЛОДЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

Кроме именитых разработчиков и издателей, на КРИ немало было и тех, для кого такие конференции являются очень хорошим шансом, как говорится, «других посмотреть и себя показать». Наше внимание привлек проект одной из таких компаний «АртиШок» (<http://www.artishock.net>) под рабочим названием «Миреленд» (Mirror Land). И наш интерес еще сильнее разгорелся, когда мы узнали, что игра разрабатывается не только под PC, но и для Xbox. Если говорить в двух словах, то это невероятно красивая action/adventure в фэнтезийном мире с предельно высокой технологической демкой движка игры, но генеральный директор «АртиШока» Николай Чирков заверил нас, что финальная версия игры в графическом плане точно не станет хуже. А поглядеть, согласитесь, уже есть на что. Дата выхода проекта предварительно назначена на IV квартал 2004 года, осталось лишь найти издателя...



▶ Лекция Кранка (как и стенд К-Д ЛАБа) собрала аншлаг. Все вышли очень задумчивыми и просветленными.



Если вселенная Phantasy Star все-таки была достойно представлена на платформах нового поколения, то поклонники Shining Force и других проектов серии Shining дождались лишь спорного Shining Soul, да и то лишь для GBA. Меж тем трудно представить себе более удобный материал для создания сиквелов. Игры серии завоевали популярность как в Японии, так и в США, причем поклонники заранее готовы принять любые изменения в концепции игрового процесса – уже привыкли к экспериментам. Хронология событий насчитывает немало дыр, да и потихоньку подвести сюжет к окончательной победе над силами Зла – как это было сделано, к примеру, в Phantasy Star 4 – также можно. Судя по всему, Sega планирует активно использовать свои старые бренды, так что и следующая игра серии (плюс уже анонсированная Shining Soul 2 для GBA) – не за горами. Какой она будет?



→ СВЕТ В КОНЦЕ ТУННЕЛЯ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Чтобы ответить на этот вопрос, нужно вернуться в 1991 год, когда была выпущена Shining in the Darkness (Mega Drive), достаточно нетипичная для приставочных RPG игра. Геймеру предлагалось бродить по трехмерным подземельям с видом от первого (!) лица, периодически посещая город с несколькими локациями и королевский замок. Случайные битвы и пошаговая система боя роднят игру с классическими JRPG, но сюжет даже для начала 90-х был достаточно слаб. И хотя Shining in the Darkness и была официально издана даже в Китае и Бразилии, все же слава к серии пришла лишь после релиза Shining Force: The Legacy of Great Intention (1992, Mega Drive). Игра не была первым представителем жанра Tactical (или Strategy) JRPG, но именно ей удалось соединить лучшие стороны классических приставочных RPG (сильный линейный сюжет – по меркам того времени, разумеется, а также богатые возможности исследовать игровой мир) и RPG тактических (отсутствие случайных сражений, продуманная система боя). Позднее в трех сюжетных ответвлениях, вышедших на Game Gear, были сильно урезаны

возможности исследования мира и общения с NPC. Дело в том, что в Shining Force Gaiden (1992), Shining Force Gaiden 2 (1993, американское название – Shining Force: Sword of Haiya) и Shining Force Gaiden: Final Conflict (1995) игрок мог перемещаться лишь между заранее заданными локациями города (штаб да магазин). То же самое верно и по отношению к Shining Force CD (1995, Sega CD), состоящей из римейков двух первых «гайденов». Но основной сериал развивался в уже намеченном направлении, и в Shining Force 2 (1993) геймер мог уже свободно бродить по всей игровой карте, а отличие от классических JRPG состояло исключительно в системе боя. Интересно, что практически все конкуренты Shining Force – что тогда, что сейчас – используют именно модель, где город реализован в качестве сложной системы меню, то есть геймер может управлять героями напрямую лишь на поле боя (там же надо искать и секретные предметы да бойцов); выгоды от такого решения весьма сомнительны, а сюжет, и в особенности погружение в игровой мир, сильно страдают.

Появление 32-битных приставок сподвигло создателей сериала на череду экспериментов. Shining Wisdom (1995) для Saturn оказался ба-





▶ В начале 90-х ни одна другая игра не могла похвастаться таким отображением атак.



▶ Поиск секретных бойцов в Shining Force – чрезвычайно увлекательное занятие.



▶ Шахматы – наиболее близкий аналог системы боя тактических RPG.



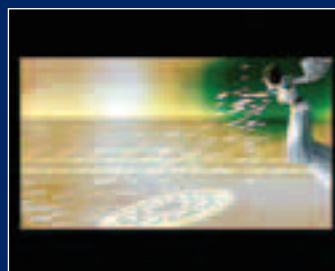
▶ Этот тип монстров дожил и до Shining Soul.



▶ Бои в играх серии чаще всего проходят прямо на «большой» карте мира.



▶ Вторая часть выгодно отличается от первой качеством графики.



▶ В Shining Force 3 трехмерная графика применяется разумно и к месту.



▶ Этот скриншот, пожалуй, идеально символизирует дух сериала.



▶ Ну чем она хуже Айрис?

ИГРА НЕ БЫЛА ПЕРВЫМ ПРЕДСТАВИТЕЛЕМ ЖАНРА TACTICAL JRPG, НО ИМЕННО ЕЙ УДАЛОСЬ СОЕДИНИТЬ ЛУЧШИЕ СТОРОНЫ КЛАССИЧЕСКИХ ПРИСТАВОЧНЫХ RPG

нальным клоном Zelda, бои шли в реальном времени с видом сверху. К тому же англоязычные фанаты серии неожиданно обрушились с критикой на локализатора в США – Working Designs. Традиция «адаптировать» сюжет, а не банально переводить текст «один в один» здесь оказалась неуместной, так как были

утрачены ссылки на события, произошедшие до Shining Wisdom. Впрочем, есть информация о том, что WD просто не имела права использовать названия и имена из других игр серии, правами на которые владела Sega... Следующим проектом стал Shining The Holy Arc (1996) – идейное продолжение Shining и

The Darkness, той самой первой «подземельной» бродилки. Логичные изменения в духе «больше, лучше, красивее» сопровождались и добавлением солидного сюжета, предвещающего события Shining Force III. Это, плюс мощная по тем временам трехмерная графика, оправдало возрождение уже устаревшей игровой концепции.

все силы, действующие во имя добра, объединяются ради борьбы с общим врагом. Разумеется, можно и нужно импортировать сейвы при переходе от сценария к сценарию, что вызывает ряд любопытных эффектов. В зависимости от ваших действий в предыдущей игре могут появиться новые герои, предметы или открыться секретные локации. Были нововведения и в системе боя – игра отслеживала «помощь» одного из героев другому (лечение, совместная атака на одного из врагов и т.п.), что влияло на показатель «дружбы». Чем лучше ваши бойцы относились друг к другу – тем больший бонус получали, сражаясь спина к спине. Наконец, Shining Force III использовала симпатичную трехмерную графику – примерно на уровне хороших игр для PlayStation того времени. Самая главная проблема проекта – то, что на английский язык Sega успела перевести лишь первый сценарий, а все слухи относительно римейка игры для PS one (который мог бы быть издан в США) оказались беспочвенными... К слову, из всех вышеописанных игр

АВТОРА – В СТУДИЮ!

CAMELOT БОЛЬШЕ НЕ ЗАНИМАЮТСЯ SHINING FORCE

Вопреки распространенному среди фанатов мифу, Sega сохранила за собой все права на игры серии и имеет возможность спокойно разрабатывать новые. Непосредственно же авторами мира Shining являются два человека – Хироюки Такахаси (Hiroyuki Takahashi) и Ясухиро Тагучи (Yasuhiro Taguchi). Собственных ресурсов для разработки игры у них не было, поэтому Shining in the Darkness создавалась при поддержке Climax, где ранее оба работали программистами. Затем команда вошла в состав Sega, где числилась как Sonic Software Planning (не путать с Sonic Team!), а к моменту релиза Shining Force III стала полностью самостоятельной и значилась в титрах уже как Camelot Software Planning. Как и многие другие игровые компании, руководство Camelot поссорилось с Sega в 1998 году, когда Saturn был «убит», и все силы были брошены на производство игр для Dreamcast. С тех пор Camelot ушла под крыло Nintendo, где создала Golden Sun – одну из лучших RPG для GBA. Детали конфликта с Sega ни одна из сторон не разгласила, но заниматься сериалом Shining его создатели более не будут. Что касается Shining Soul, то его разработала команда Salamander Factory, руководитель которой, Йоситака Тамаки (Yoshitaka Tamaki), ранее занимался дизайном некоторых игр серии Shining.

Но, разумеется, самым громким проектом, а в масштабах Sega Saturn – чуть ли не лучшей игрой всех времен и народов, стали три сценария Shining Force III (1997-1998), а также дополнительный Premium Disk, бесплатно раздававшийся владельцам всех трех сценариев. Фактически разработчики представили нам три разные игры, строго связанные между собой сюжетом, ближайшая аналогия – сериалы Shenmue и El Dorado Gate для Dreamcast. Первый сценарий знакомит нас со сложным военно-политическим конфликтом, в гуще которого оказались ваши герои, второй дает нам взглянуть на него от лица другой действующей стороны, а в третьем

ЯПОНСКИЕ ЭЛФЫ

НАСЕЛЕНИЕ МИРА SHINING FORCE

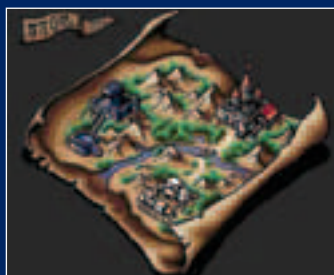
Расовый состав Shining Force типичен для фэнтези: имеется джентльменский набор из эльфов, людей, гномов и гоблинов, к которому добавлены плоды фантазии авторов данного конкретного произведения. Практически в каждой игре можно встретить кентавров, людей-птиц (birdmen), а также вариации на тему «человек-дракон». Широко распространены расы типа «человек-зверь» (beastmen), к примеру, люди-лисы, люди-волки и люди-крысы. Подсчитать все виды разумных существ, в том числе и врагов, практически нереально, тем более что в каждой новой игре разработчики вводят новые – вроде фениксов, черепах, пингвинов. Есть даже существо по имени Йогурт – пробравшийся в финальный релиз Shining Force герой из технической демо-версии. В целом же оценить дизайн существ и их подборку можно по таким играм, как Land Stalker (MD) и другим проектам от Climax, обеим частям Dragon Force (Saturn) и аниме-сериалам вроде Records of The Lodoss War.



▶ Как и положено, таверна – основное место для общения с NPC



▶ В бою своих подопечных геймер видеть не может – только монстров.



▶ О расположении этого города на глобальной карте мира фанаты спрятают более десяти лет.



▶ Интересно, что в SF2 заперта куча рекламы SF Gaiden для GameGear.

лишь Shining Force Gaiden: Final Conflict также не была издана в США ни в каком виде, так что оценить их с помощью эмуляторов или «живых» приставок можно без проблем: приобрести же поддержанные картриджи и диски можно за суммы от 10-15 до 100-200 долларов в зависимости от распространенности игры.

Как и в случае с Panzer Dragoon, создатели сериала больше не имеют дел с Sega, но особых проблем это не создает, доказательство – релиз Shining Soul для GBA, идейного продолжения Shining Wisdom. А вот что будет дальше – вопрос открытый, сетевые и печатные СМИ не раз сообщали о Shining Force IV или Shining Force Online, называя в качестве платформ то GameCube, то Xbox, то PS2, но официального анонса не было до сих пор. Не секрет, что фанаты ждут

в первую очередь новую Shining Force со все той же игровой механикой, но вряд ли ее можно безболезненно адаптировать для MMO-проекта – здесь скорее подойдет что-то вроде Shining the Holy Arc. Вполне логично было бы сделать римейки старых игр серии – к слову, первая Shining Force уже выходила для PC и Dreamcast в сборниках Sega Smash Pack, использующих технологии эмуляции. Наконец, в сериале Shining до сих пор нет ни одной классической JRPG, а превратить Shining Force в таковую можно, просто уменьшив масштаб битв (скажем, до уровня Breath of Fire V) и увеличив их количество. Впрочем, Sega в последнее время славится своим маниакальным пристрастием к экспериментам, так что строить прогнозы – дело неблагодарное. Остается просто надеяться на лучшее. ■

ДВЕНАДЦАТЬ СИЯЮЩИХ РЫЦАРЕЙ

И НИКАКИХ ACTION POINTS

По правилам Shining Force, в бою одновременно могут принимать участие до 12 ваших бойцов – все остальные (а их может быть несколько десятков!) остаются в казарме. Никаких Action Points и других попыток искусственно усложнить геймплей нет – каждый герой может двигаться на определенное количество клеток, а в конце наносить один удар или применять заклинание. Как правило, в бою нужно совмещать бойцов разных типов – воинов, лекарей, магов и лучников, ведь у врага армия почти всегда сбалансирована очень хорошо. Партия проигрывает в случае смерти главного героя, при этом game over не наступает, геймера просто отбрасывает к последнему месту для сейва, при этом характеристики бойцов не сбрасываются. Для прокачки партии полезно перед самой победой убежать с поля боя, чтобы затем начать сражение заново. В некоторых играх серии на поле боя позволено общаться с NPC и открывать сундуки, а также разрушать декорации (так как сделать это вне боя нельзя), загромождающие секретные проходы.



▶ Подземелья организованы примерно по тому же принципу, что и в Shining in the Darkness.



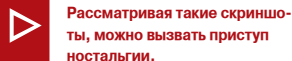
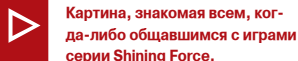
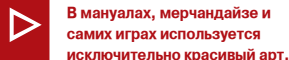
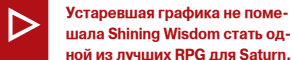
▶ Shining the Holy Arc достаточно неплохо использовал 3D-возможности Saturn.

КАК И В СЛУЧАЕ С PANZER DRAGOON, СОЗДАТЕЛИ СЕРИАЛА БОЛЬШЕ НЕ ИМЕЮТ ДЕЛ С SEGA, НО ОСОБЫХ ПРОБЛЕМ ЭТО НЕ СОЗДАЕТ



Сценаристы *Shining* начали с самых банальных вещей – сочинили фэнтезийный мир мечей и магии, населенный эльфами, людьми, гномами и прочими сказочными существами, да добавили туда сюжет о борьбе с Властелином Тьмы. Позже эта схема была расширена типичной для аниме и JRPG концепцией «когда-то здесь была древняя высокотехнологическая цивилизация, оставившая на руины с артефактами» с элементами паропанка. Как и в случае с сериалом *Phantasy Star*, события основных игр серии *Shining Force* серьезно разнесены во времени и пространстве, «гайдены» являются их прямыми сиквелами, а оставшиеся три игры (а также *Shining Soul*) натяканы «куда попало». Конечно, планет здесь нет, но обычно действие каждой из игр затрагивает лишь один-два континента или архипелага. Из-за проблем с кривым переводом (и не только по вине *Working Designs*) часть информации в англоязычных версиях потеряна, так что составить точную хронологию и карту мира сложно, хотя фанаты серии и постарались собрать воедино всю доступную информацию. К слову, в самой *Samelot* также нет единой карты мира игры. Что касается основного противника, то на протяжении всей серии в его роли предстают различные злые силы, причем некоторые даже неоднократно (например, *Dark Sol*).

Сюжетные линии становились все сильнее с каждой игрой, но из-за огромного количества героев (как правило, 20-30) характер каждого из них проработан достаточно слабо, если сравнивать с классическими JRPG вроде *Final Fantasy*. Акцент сделан на многочисленные мини-сцены с участием героев, исследование богатого игрового мира и общение с его жителями, а вот ждать любовных романов или личных трагедий персонажей, вокруг которых выстраиваются события игры, не стоит. Все-таки ваши подопечные в первую очередь выполняют боевые приказы либо самостоятельно принимают решения, исходя из того, что заданий их является спасение людей, а в конечном итоге – и всего мира. Все остальное – лишь дополнение к этому. Впрочем, юмористических сценок, которые так любят фанаты JRPG, в играх серии *Shining* предостаточно, изредка встречаются и поводы всплакнуть.



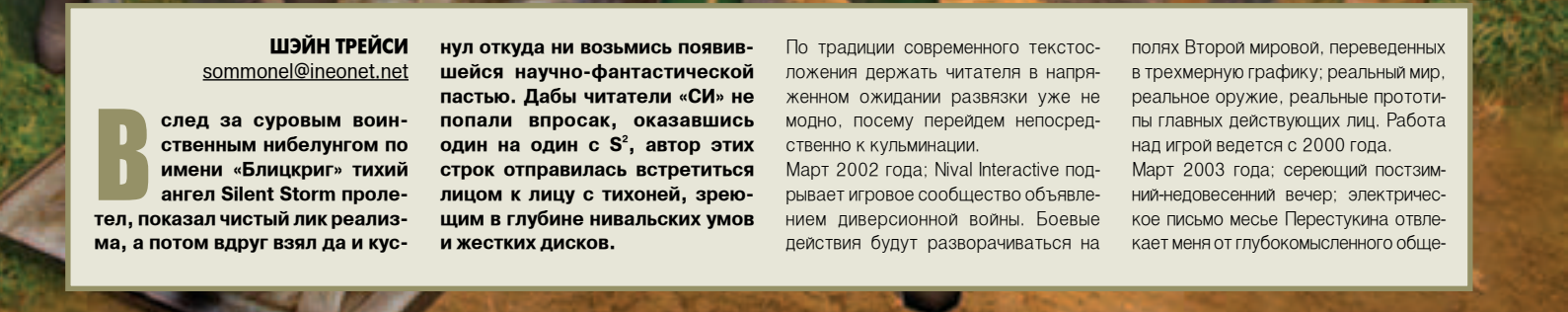
A person wearing a blue costume with a cape is riding a roller coaster. The background is dark, suggesting a night scene.



- **Полномасштабные испытания** в тесных помещениях должны проводиться в соответствии с требованиями стандарта EN 12243-1, а также в соответствии с требованиями стандарта EN 12243-2 (испытания в тесных помещениях) и стандарта EN 12243-3 (испытания в тесных помещениях).
- Испытания должны проводиться в соответствии с требованиями стандарта EN 12243-1, а также в соответствии с требованиями стандарта EN 12243-2 (испытания в тесных помещениях) и стандарта EN 12243-3 (испытания в тесных помещениях).
- Испытания должны проводиться в соответствии с требованиями стандарта EN 12243-1, а также в соответствии с требованиями стандарта EN 12243-2 (испытания в тесных помещениях) и стандарта EN 12243-3 (испытания в тесных помещениях).
- Испытания должны проводиться в соответствии с требованиями стандарта EN 12243-1, а также в соответствии с требованиями стандарта EN 12243-2 (испытания в тесных помещениях) и стандарта EN 12243-3 (испытания в тесных помещениях).

[illegible]

ИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



полях Второй мировой, переведенных в трехмерную графику; реальный мир, реальное оружие, реальные прототипы главных действующих лиц. Работа над игрой ведется с 2000 года. Март 2003 года: сереющий постзимний-недовесовенный вечер; электрическое письмо месье Перестукина отключает меня от глубокомысленного обще-



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood Productions ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1C
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Nival Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (GeForce3/Radeon2) ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2003 года

http://www.nival.ru/rus/s2_info.html

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



▶ Густую растительность можно эффективно использовать в качестве прикрытия. Рекомендуется учитывать степень прозрачности листьев.



▶ Плакать враг с автоматом, расстреляв патроны все, не будет, а перейдет в рукопашный бой. А может обратиться в бегство.



▶ Раненых товарищей необходимо уносить с поля боя. В этом случае, попав на родную базу, они смогут восстановить утраченное здоровье.

ДА, УТВЕРЖДАЮТ РАЗРАБОТЧИКИ, НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЕ МОТИВЫ В ИГРЕ ЕСТЬ, И ПОЭТОМУ ПАНЦЕРКЛЯЙНЫ ДОБАВЛЯЮТ НОВЫЙ ПУНКТ В СПИСОК ВИДОВ ОРУЖИЯ – ЕСЛИ ТОЛЬКО НЕ СЧЕСТЬ ИХ СОВСЕМ МЕЛКОЙ И СОВСЕМ СЕКРЕТНОЙ СЕРИЕЙ, А, СКАЛЛИ?

ния с интернет-бездельниками, ожидающими финала рабочего дня. Письмо заманивает в гости к маститым игроделателям Nival Interactive, с обещаниями хлеба-соли, кофеиносодержащих напитков, ковровых дорожек и феерических рассказов про новое нивальское детище под названием Silent Storm (о том, что перед словами Silent Storm в российской версии игры добавилось «Операция», нам стало известно уже в процессе демонстрации). Кроме того, в тексте письма попадает слово Fallout [Tactics] («Давненько не брал я в руки шашек...», – сказал Остап). Априори все, что связано с именем одной из священных игр всех времен и народов, подлежит неперемому личному досмотру. Соглашаюсь. В день визита от Перестукина поступают последние новости: в игре появились Power armor. Игра, к слову, про Вторую мировую войну. Power armor? Очень интересно. Гостеприимные нивальцы, по сегодняшней моде демонстрируют синдром увлеченного трудоголика. Во всяком случае, даже в восьмом часу вечера их энтузиазма хватает на то, чтобы показать настоящую эволюцию Silent Storm во всей имеющейся красе. Последняя ограниченная рамками вполне уверенной бета-версии, в стадии которой пребывает игра на момент нашего с ней близкого знакомства. Под словом «уверенной» имеется в виду, с одной стороны, некоторые моменты, объединенные характеристикой «а это у нас пока не работает», и в то же время вполне завершенные графика и львиная доля геймплея. Раздел пресс-релиза Silent Storm, посвященный бойцам и оружию, гласит: «В вашем распоряжении – выбор из более 40 элитных бойцов более 30 разных национальностей, более 75 образцов исторического оружия, от штурмовых ножей до ручных гранатометов, включая экспериментальные и мелкосерийные образцы». Если обратиться к Fallout history, то можно вспомнить, что на поточ-

ное производство power armor будет поставлен году так в 2077, следовательно, в Silent Storm данный аксессуар причислен к вышеупомянутому «мелкосерийным образцам». Очень нетривиальная «мелкая серия» получается – с чем и начинаю допрос с пристрастием: «Как это, как это, покажите!» PR-менеджер «Нивала», по-ленински прищурившись, радостно показывает на экран: а вот оно! На экране загружена небольшая локация, с деревьями, каменными изгородями, небольшим зданием и грузовиком-фургоном. Полянку на переднем плане оккупировали пара «мирных жителей», трое «наших» солдат, несколько врагов и четыре антропоморфных конструкции из металла, действительно живо напоминающих наши любимые уютные Power armor'ы. Увеличиваем изображение и любуемся во всех подробностях. Железные костюмчики называются Panzerklein («маленький танк») – название, по словам разработчиков, возникло случайно в ходе работы, а потом прижилось в «официальном» порядке. Из четырех представленных образцов два принадлежат «плохим парням», и по одному – силам антигерманского альянса и немцам. Один из вражеских «танчиков» цветом и видом сильно напоминает персонажа из детского фильма «Остров ржавого генерала». Перед одним из панцеркляйнов разложен ассортимент оружия. Оружие поочередно выдается солдату в панцеркляйне, после чего его убойная сила демонстрируется на предметах обстановки: заборах, деревьях, стенах и прочих высокополигональных объектах. Каменная ограда разлетается в облаке дыма; грузовик взрывается и горит, через некоторое время от него остается только почерневший металлический каркас; лес рубится – щепки летят. Комбинации оружия у каждого из панцеркляйнов свои, отличительная особенность «вражеских» – стреляют исключительно с двух рук. Да, утверж-

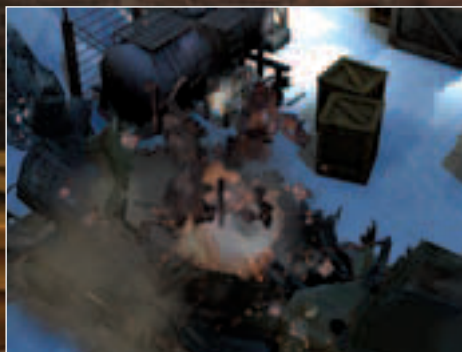
➔ ТОЧКА ВЫХОДА

Ориентировочная дата выхода «Операции Silent Storm» в России – осень 2003 года. Российским издателем игры будет «1С», западным – немецкая компания JoWood Productions (кстати, согласно немецким законам, европейская версия S² будет бескровной, и против этого, по словам разработчиков, будут бессильны любые читы). Предполагается, что в России и на Западе игра выйдет одновременно.



→ СПЕЦИАЛЬНО ПРИГЛАШЕННЫЙ ГОСТЬ

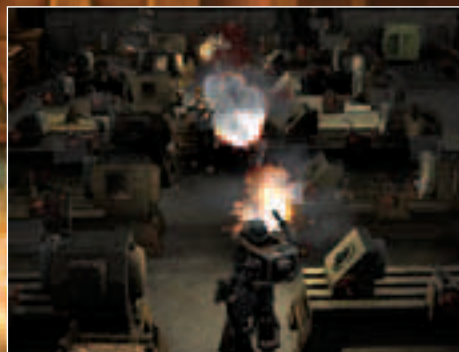
→ ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ



Если кто-то из вас мечтал взорвать паровоз, S² предоставит вам такую возможность.



Персонажи игры превосходно анимированы. Перед вами один из примеров.



Детализация некоторых помещений вызывает чувство уважения к дизайнерам.

ходом от одного уровня к другому придется забыть – навыки персонажа растут при их использовании, при этом для роста необходимо наличие опыта у персонажа. Есть только один верный способ прокачки того или иного навыка – его активное использование. Ничто не мешает вам натаскивать, скажем, снайпера на гранедера, но в силу «природной непридрасположенности» соответствующий навык у снайпера будет расти намного медленнее, чем у специально обученного персонажа. Сконструировав своего героя, подбираем ему команду. Разнообразие персонажей разных национальностей (каждый со своим досье, выполненным в незабвенном стиле «Семнадцати мгновений весны» (*а на самом деле, в стиле JA2 – прим. Переса*)), отчасти помогает распределить профессиональные обязанности. Как любит говорить один мой друг, «это субъективно!», однако мне показалось удобным назначить корейца с невоспроизводимым именем разведчиком, а могучего украинца Тараса – гранедером. Максимальное число спутников – 5 человек, однако ничто не мешает вам взять двоих-троих или вовсе отказаться от компаньонов. В этом случае, и в опыте, и в навыках герой будет расти быстрее – он больше использует навыки и получает больше опыта, но в итоге он будет превосходить участников командной игры лишь на 2-3 уровня.

**➤ МИССИЯ ВЫПОЛНЕНА,
ДА ЗДРАВСТВУЕТ МИССИЯ!**

Если у разработчиков S² где-нибудь в сейфе спрятан лист гербовой бумаги с золотым заголовком: «Наши гордости», то где-нибудь на первых местах в этом списке значится случайная генерация миссий. Во-первых, при каждом новом старте структура игры выстраивается по-новому. На вопрос о том, сколько существует всего вариантов прохождения игры, разработчики назвали цифру с тремя нулями. Буквально это означает, что, дойдя до Логова Самого Главного Злодея в финале, вы вполне можете вместо владельца дома заставить записку: «Уехал на инспекцию, к обеду не ждите, ничего вкусного больше совсем не осталось». Ничего страшного, просто это значит, что финал для вас, возможно, еще не наступил – или же вы можете, к примеру, воспользоваться отсутствием хозяина дома и похитить его атомный тостер с радиобудильником, разработанный на секретных заводах рейха. Как бы то ни было, концовка у игры всегда одна. Существует самый короткий путь прохождения игры, включающий в себя 7 миссий (при условии нахождении основной массы улик), при этом он сложнее, чем среднее по длине прохождение. Если вы пройдете большее количество миссий (чем основной путь), то тогда часть из них можно пропустить или

проиграть – «лишние» улики, которые уже не повлияют на возможность дойти до финала, можно проигнорировать, и не отвращаться на связанные с ними задания. Если же вы хотите раскрыть весь сюжет с обеих сторон, игру надо пройти шесть раз.

Режим реального времени (кроме боев, которые проходят в пошаговом режиме) способствует динамичности действия. При желании пошаговый режим можно включить для всей игры.

Тактическая специфика службы сыграла против многопользовательского режима S². Его не стали делать, резонно опасаясь чрезмерной затятости действия.

Путешествуя по карте, вы получите и свою положенную порцию случайных столкновений. Но: в отличие от все того же Fallout, да пребудут с ним XP points, вы сможете избежать практически любого из подобных контактов третьего рода. Вопрос в том, возникнет ли у вас желание так поступить.

Случайные миссии служат идеальным полигоном для наработки ценных навыков (не упоминая уже добычу полезных ископаемых в виде оружия, боеприпасов и аптечек). «Жадные дети», охочие до потрошения карманов NPC в поисках наглых дензнаков, будут огорчены – товарно-денежные отношения в «Операции Silent Storm», отсутствуют, в точности как при коммунизме. Объяснение простое: правительство

сформировало вашу группу, оно же вас и поддерживает. Необходимый минимум получите на базе, остальные зависит только от энтузиазма героя и компании, жаждущих заполучить все 75 видов серийного, мелкосерийного и ну очень мелкосерийного оружия, присутствующего в игре. К слову, персонажи имеют слабость к любимым пушкам, и старый добрый маузер с надписью «Получи, фашист (союзник) проклятый» будет куда метче в руках героя, чем точно такой же, свежеподобраный с трупа врага. На мой взгляд, над первой же картой S² не помешало бы также вывесить табличку: «Оставь надежду всяк дипломат, сюда входящий». Ни зубы, ни другие части тела NPC заговорить не удастся. В игре будут диалоги, но без возможности выбора реплик. Подобное ограничение напрямую связано с техническими особенностями игры.

И ТЕБЯ ПОСЧИТАЛИ

Окажись Терминатор на полях сражений S² и умей он испытывать эмоции, он пришел бы в необычайный восторг и радовался бы, как ребенок. Все, абсолютно все объекты в игре поддаются разрушению. Вам кусочки помельче, покружнее, а может, растереть их в порошок, не угодно ли? Движок S², от и до созданный нивальскими умельцами, в реалистичности конструкций дошел до чрезвычайной – вплоть до того,



Эффектом осыпающегося с елей снега разра-
ботчики очень гордятся. По праву.



▶ Панцеркляины практически неуязвимы при лобовой атаке, чего не скажешь об их «спине».



Если удастся разрушить пол под врагом, то оппонент провалится на первый этаж.

ИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

➤ МАЛЕНЬКИЕ РАДОСТИ

К игре будет прилагаться мощный «редактор всего»: уровней, персонажей, моделей оружия. Завзятые строители модов оценят возможность перековать игру на свой лад, а простые смертные смогут, потратив некоторое время на освоение, выстроить локацию, скажем, со зданием любимой корпорации, чтобы затем потратить энное количество времени на его осаду и последующее сражение с боссом (в игровом и неигровом смысле).



«Шел отряд по домику»... правильнее сказать, прошелся с боем. Обратите внимание на прорисовку автомата на спине у бойца.



Выжить после атаки панцеркляйна чрезвычайно сложно.



Столь глобальных разрушений вам вряд ли удастся достичь.



Кто-то мог спастись, выбравшись из окна (персонажи S² это умеют), однако не успел. А вот на мотоциклах покататься не дадут.

что на ранних стадиях работы над игрой здания, страдавшие нарушениями пропорций, разрушались сразу после загрузки карты. Теперь это выражается в том, что если вы разнесете в пух и прах нижний этаж дома, верхние просто сложатся друг на друга, продемонстрировав щегольское облако пыли. Обломков, правда, не будет – во избежание ситуаций, когда они могут перекрыть путь персонажам. В остальных ситуациях ничто не мешает вам проигнорировать правило Бармалея, гласящее, как известно, «нормальные герои всегда идут в обход», и проделывать дыру в заборе (стене). Описанное дает внятный ответ на вопрос, почему в игре нет диалогов, влияющих на ее развитие, – кто гарантирует, что под обломками только что уничтоженного вами здания не оказался важный NPC? В качестве компенсации можете полюбоваться высокохудожественной гибелью персонажей: физика падения тел в S² выполнена в лучших традициях новейших игр, и производит впечатление не менее сильное, чем небезызвестные «черепахи» rag doll physics. В обработке движений живых героев движок не менее проворен. Шустрые бойцы ловко выпрыгивают из окон по команде и так и норовят проложить себе короткую дорогу через любые препятствия. На моих глазах группа подчиненных, проигнорировав ступени лестницы, живо устремилась перелезть через перила, дабы не отставать от командира.

Тихо штурмующие пули не менее расчётливы в своем полете: дерево пробьют с легкостью, если вовсе не срубят нашу елочку очередью под самый корешок, а в бетоне вежливо застрянут – извините, дальше нам не положено. Математическая модель действия оружия просчитана вплоть

до таких тонкостей, как количество стоящих колонной врагов, через которых пуля пройдет насквозь, чтобы не достичь последнего. Подобный эффект распространяется на просчет зоны видимости персонажей, который учитывает степень прозрачности объектов в поле зрения. Для пушей убедительности нам показали «то, как видит игру AI» и, надо сказать, глаз у него наметанный.

А тени, ах, какие там тени, сам Андерсен бы пришел в восторг от их живости! Мое сочувствие братьям по видеокарте GeForce 2: братья и сестры, мы с вами теней не увидим. Либо увидим, но в статичной картинке. Тут «либо одно из двух»: красота или игра. Пользуясь случаем, посылаю также флюид белоснежной зависти в сторону граждан, окруженных Dolby Surround 5.1, обладателей явного преимущества в игре: по заверениям разработчиков, они смогут ориентироваться в пространстве игры по звукам. Потому что главное – не крылья, не ноги и даже не хвост. Главное – атмосфера. Дышите глубже.

Серьезный «Блицкриг» с его правилами боя – взрослая игра в войну. В «Операции Silent Storm», где фантастика рифмуется с фантазией, игроку с самого начала дана команда «вольнo!». Это война, но та, что представлялась нам во время детских игр в «войнушку», где все было так играючи и так всерьез. Неважно, что у вас в руках – разноцветный водяной пистолет или дорогостоящая реплика «шмайсера». Не надо слишком напрягать память, чтобы воскресить в воображении веселье и энтузиазм, с которым мы предавались этому развлечению, где главнее всего была атмосфера. Дым войны в S² нам сладок и приятен. ■



Вероятнее всего, эта стена изначально была целой, но кому-то понадобилось попасть в дом в обход двери.

РУССКИЙ ФРОНТ



По вопросам отправки в печать и сотрудничества обращаться по телефону 10931 740-91-14, e-mail: info@russianfront.ru. Заказ рекламы по телефону (095) 740-91-14, e-mail: adkaz-russianfront.ru. Доставка по Москве - бесплатная. Подписка на журнал производится по ценам, указанным на телефоне (095) 740-91-22, e-mail: subscr@russianfront.ru.

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.ua, e-mail: odyssej@odyssey.ua, тел.: 8-10-36045, 730-10-91. Эксклюзивный представитель на территории Японии компания MCE, www.mce.jp, e-mail: mce@net.au, тел.: 8-10-273-665-57-33. Все права защищены © Media 2000. Copyright. Журнал № 77-8227.



Разработчик:
Александров Алексей

ливо осматривает окрестности в окуляр - резкое движение может выдать. Где-то по ту сторону низины затаился неприятельский снайпер. Последний, оставшийся в живых. Американец проверяет магазин – три патрона. Только три. Три выстрела. И один из них должен стать смертельным для вьетконговца.





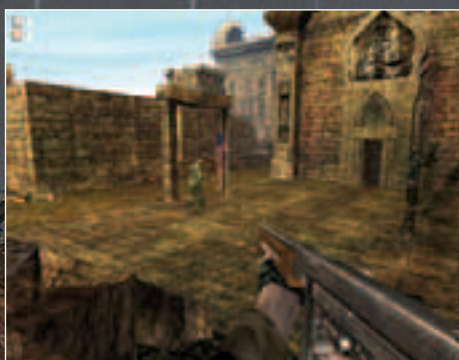
■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: tactical FPS ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Take Two/GoD ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1C
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Pterodon/Illusion Softworks ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: не объявлены ■ ДАТА ВЫХОДА: весна 2003 года

<http://www.vietcong-game.com/>

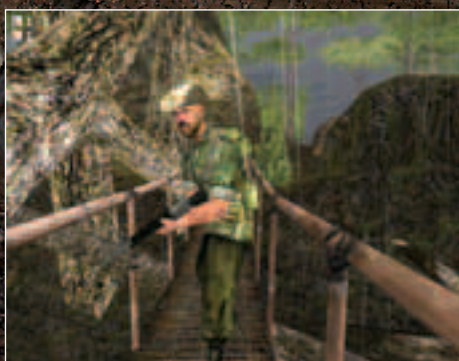
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



▶ Хорнстер – первый командо, с которым вам предстоит познакомиться. Еще в вертолете...



▶ Полуразрушенный старый город идеален для штурмовиков. Снайперам здесь делать нечего.



▶ Повторить подвиг Индианы Джонса в Храме Судьбы не удастся. Мостик построен на совесть.



▶ Метко брошенная в дот граната заставила солдат ДРВ «откинуть копыта».

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС index@pochtamt.ru

Вьетнам – это такая страна, где стреляют даже джунгли. И почему-то стреляют всегда именно в тебя.

Мне в последнее время везет на игры по сюжетам книг, фильмов и исторических событий. Судите сами: междоусобная война в Китае из Dragon Throne, открытие Америки путем прохождения American Conquest, легенда о Робин Гуде, крупнейшие баталии Великой Отечественной в «Блицкриг»... Вот и до вьетнамской войны добрались. Сомневаюсь, что в России найдутся геймеры, которые могли бы лично застать драматические события во Вьетнаме. Поэтому в качестве скромного введения...

➤ ПРЕДЫСТОРИЯ

Середина XX века. Война в Индокитае близится к развязке. Разгромленная на голову под Дьенбьенфу французская армия не может более противостоять отважным вьетнамским солдатам. В 1954 году в Женеве организовано совещание, на котором Французское правительство решает отказаться от агрессорской политики и начать вывод своих войск из Вьетнама.

Не могут согласиться с таким решением Соединенные Штаты Америки, выступающие в этом конфликте в качестве французских союзников. По мнению Белого Дома, Вьетнам представляет ключевое звено во всей системе безопасности в регионе. Оставить властвующим на севере страны коммунистов в покое – значит полностью потерять контроль над Индокитаем. США решают перехватить эстафетную палочку у выдохшейся Франции. Кроме того, война разрывает Вьетнам изнутри. По решению женевского совещания страна была разделена пополам: на коммунистический Север во главе с Хо Ши Мином и на Юг с властвующим Нго Динь Дьемом, догматичным католиком, нетерпимым к любым прокоммунистическим идеям. Междоусобица приобретает такой размах, что в 1960 году Север официально создает Фронт Национального Освобождения (ФНО). Тогда появляется термин Вьетконг (Vietcong) или сокращенно VC – аббревиатура от «Вьет Нам Конг Сан», что переводится как «вьетнамские коммунисты».

За год до этого, в 1959 году, Америка высаживает первых командос на побережье Вьетнама. Эта команда штурмовиков первой испытала все тя-

готы предстоящей затяжной войны – бой завязался близ Бьенхоа, в 30 километрах от столицы Южного Вьетнама, Сайгона. Дальше – больше, вплоть до 1973 года, когда враждующие стороны подписали парижское соглашение о прекращении огня, выводе американских войск и выдаче 590 военнопленных. Но это уже совсем другая история...

➤ НОЧЬ ПЕРЕД ВЫСАДКОЙ

Не мне вам рассказывать, что каменные джунгли с успехом используются в качестве антуража для «спинномозговых» шутеров. При этом реальным лесам в этом отношении уделяется куда меньше внимания. Обидно! В то время как матушка природа сама позаботилась о создании идеальной местности для ведения боевых действий. Этот факт давно для себя отметили мэтры кинематографии, взяв хотя бы такие хиты, как «Апокалипсис сегодня», «Цельнометаллическая оболочка»... Да мало ли. Иногда ландшафт Индокитае появлялся и в играх. Вспомните: Rainbow 6, Project IGI, Jagged Alliance, Commandos... Несмотря на это, игровые хиты, полноценно описывающие события инцидента, можно пересчитать по пальцам. Официально вам заявляю, что в ближайшее время этот список увеличится.

➤ ДИСЛОКАЦИЯ

Выбрав Вьетнам как место будущих компьютерных баталий, чешские разработчики из компании Pterodon приложили максимум усилий, чтобы добиться убедительной реализации ландшафта. Команда провела две насыщенные недели во Вьетнаме, чтобы, по их словам, «пропитаться духом джунглей» и наиболее красочно передать атмосферу и условия ведения войны в субтропическом лесу. Кроме того, немало информации было почерпнуто из музеев городов Хо Ши Мин (в прошлом – Сайгон), Чан То, Ханой и Халонг. Тщательному изучению и анализу подверглись все доступные источники: затерянные во времени документы, воспоминания вьетнамских ветеранов, фотоархивы. Но, пожалуй, самое главное – разработчики провели целый день в девственных джунглях, чтобы хоть отчасти пережить то, что приходилось испытывать заброшенным во враждебную среду американским солдатам.

Сами вьетнамцы с неохотой давали интервью, восстанавливая факты «давно минувших дней». Для большинства война была связана с неприятными воспоминаниями. Поэтому большая часть материалов – литература и

ИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

➤ СОЛДАТЫ УДАЧИ

Проводник

Имя: Ле Дай Нат (Le Duy Nhut)

Звание: сержант

Дата рождения: 21 августа 1930

Борец по убеждениям, свято верит в то, за что сражается. Искренняя ненависть к противнику у него в крови. Имеет предыдущий опыт ведения войны в джунглях, легко адаптируется к любым природным условиям, знаком с местностью. Владеет несколькими языками. Все это делает его незаменимым в роли проводника.



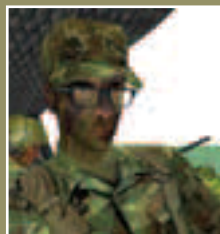
Медик

Имя: Джо Крокер (Joe Crocker)

Звание: старший сержант

Дата рождения: 17 мая 1943

Штурмовик из Джо неважный, но этот недостаток с лихвой компенсируется врачебными навыками, полученными в свое время в колледже. По натуре оптимист, легко разряжает накаленную атмосферу в команде. Острослов, такому палец в рот не клади – руку откусит.



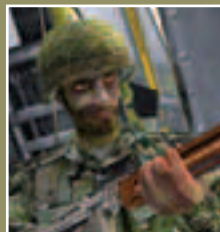
Радист

Имя: Питер Джеймс Дефорт (Peter James Defort)

Звание: сержант первого класса

Дата рождения: 21 декабря 1944

Профессиональный боец, это уже вторая его операция во Вьетнаме. Меткий стрелок, знаток в области технических примочек. Умен, нетерпим к чужим недостаткам, амбициозен. По натуре одиночка.



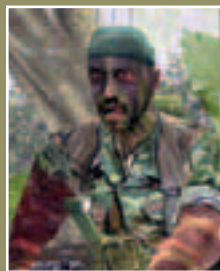
Пулеметчик

Имя: Си Джей Хорнстер (C.J.Hornster)

Звание: старший сержант

Дата рождения: 18 января 1939

Солдат во втором поколении, вызвался идти во Вьетнам добровольцем. Эта операция – вторая по счету. Очень богатый боевой опыт. Весьма силен, меткий стрелок. Излюбленное оружие – пулемет М60. Пользуется заслуженным уважением у других членов группы. После окончания операции ожидает повышения в звании.



личные наблюдения. Фотографы трудились, не покладая рук: на пленке и цифровых носителях отпечатывались кадр за кадром небо, горы, пальмы, листья – все, что так или иначе должно было появиться в игре. В Прагу Pterodon вернулись со своими трофеями – это около 1500 снимков и 20 часов видеозаписи. Эти материалы составили основной источник, по которому разрабатывался антураж игры.

На выходе получился настоящий шедевр. Не могу говорить за всю игру, мне довелось попробовать только мультиплеер. Но даже по одной миссии можно понять, насколько серьезные были приложены усилия. Очертания далеких гор расплываются в туманной дымке. Вблизи все предельно четко: прорисована не только каждая веточка, но и каждый листик. Легкий ветерок раскачивает все это великолепие строго в соответствии с законами физики. Пуля, попавшая в ветку, заставляет осыпаться часть листы. В стволе дерева свинец оставляет аккуратную дырочку, разбрызгивая щепки в разные стороны. Одним словом... Одним словом это не описать. Даже двумя сложно. Это нужно видеть.

➤ КРАСОЧНАЯ ВОЙНА

Разработку геймплея авторы решили начать не где-нибудь в офисе, а... на пейнтбольном поле. Вы знаете, друзья мои, что такое пейнтбол? Нет? В таком случае я вам на пальцах расскажу. Это та же война, только вместо свинца – краска. Любительские игры проводятся на открытом воздухе, чаще всего в лесу с редкими специальными постройками. Вся территория огорожена высокой сеткой. На участниках камуфляж, тяжелые армейские ботинки, перчатки. Шлем на голове представляет собой симбиоз горнолыжных очков с забралом, чтобы не наглотаться краски. Яркая повязка на рукаве, обозначающая принадлежность к той или иной армии. У врагов повязки другого цвета. Дополняет картину боезапас за спиной в специальных тубах и, конечно,

маркер. Это чудо техники слегка смахивает на автомат, только со специальным отсеком для шариков сверху и баллоном со сжатым газом снизу. Смотрится весьма внушительно. Однако об оружии чуть позже.

На весь день разрабатывается специальный план, расписанный по миссиям и по часам. Все по-взрослому: дом захватить, подавить атаку неприятеля, удержать квадрат. На деле не все так просто. Большую часть времени проводишь, уткнувшись головой в землю и пережидая шквальный перекрестный огонь. Разглядываешь муравьев и думаешь: «Мама, роди меня обратно». Не то, что прицелиться – голову поднять не дадут. Поднял – получи заряд краской!

Если «убили» (прямое попадание шарика с краской, оставляющее след не меньше пятирублевой монеты), поднимаешь маркер вверх, кричишь во все горло «Аут!» и выходишь из Зоны, чтобы подготовиться к следующей миссии. Пятирублевая монета – это идеал. Обычно «убитые» выходят с поля, словно на них опрокинули ведро с краской. Это то, что называется – «попал под раздачу». Игровых ситуаций, приближенных к боевым, – масса. Есть на вооружении и «снайперские» винтовки, и гранаты, и даже база (пейнтбольные технари умудряются адаптировать специальные машины под нечто, отдаленно напоминающее танки). Разумеется, пейнтбол далек от настоящей войны, но почувствовать себя в шкуре охотника, на которого объявлена охота, возможно.

Одну из таких игр провели бойцы из Pterodon. В качестве оппонентов выступали их коллеги из команды Illusion Softworks, разрабатывавшие в свое время такие хиты, как Mafia и Hidden & Dangerous. Если вам знакомы эти названия, то можете себе представить, насколько несладко пришлось чехам на пейнтбольном поле боя.

Попробовав себя в роли командос, ребята из Pterodon вернулись в офис и прошли инструктаж эксперта по ведению военных действий, служившего на



На практике дзоты не особо отличаются от открытой местности. Пули и сюда залетают.



Удачная находка разработчиков – ориентироваться по карте можно в движении, сверяясь с компасом.



Деревенку подпалил не я. Я только навел ракетно-бомбовый удар. Все остальное сделали F-4.

ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL
УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА

БЛИЦКРИГ

- **Реальные** сражения Второй мировой в трех кампаниях
- **Бесконечное** число миссий любого стиля и сложности
 - **Более 200** образцов военной техники в 3D
 - **Максимум** реализма, минимум условностей
- **Войска** получают опыт и переходят из миссии в миссию
 - **Неограниченная** поддержка с воздуха
- **Редактор** для создания боевых единиц, миссий, кампаний
- **Многопользовательская** игра по локальной сети и через Интернет

Игра уже в продаже

games.1c.ru www.nival.com www.blitzkrieg.ru

Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ГЛАВНОЕ – У КОГО РУЖЬЕ

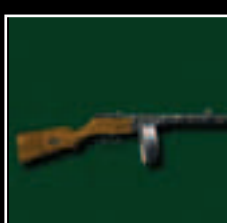
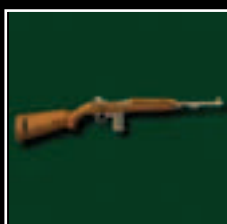
В прорисовке обмундирования для солдат обеих армии компании Pterodon оказал неоценимое содействие Чешский Клуб Военной Истории. Разработчикам предоставили все возможное снаряжение, использовавшееся в период войны, – экипировку, каски, ранцы, сумки и оружие. Оружью уделялось особое внимание – разработчики обратились за советом к главному редактору журнала «Чешская Стрельба», который оказался настоящим экспертом в этом вопросе и рассказал все, что знает об оружии того времени.

Разработчики заверяют, что модели и по внешнему виду, и по параметрам – самые реалистичные за всю историю FPS. Одна перезарядка чего стоит – теперь мало только сменить рожок, нужно еще и передернуть затвор. Многие шутеры лишние телодвижения игнорировали, упрощая действие и сокращая время на перезарядку. Чехи решили не пренебрегать ничем. Многочасовые изнуряющие вылазки на стрельбище дали исчерпывающую картину о том, как следует реализовать отдачу при стрельбе и насколько меняется кучность огня в зависимости от калибра оружия и положения стрелка.

После детального и придирчивого отбора на вооружении у компьютерного командос были оставлены старые добрые стволы, ставшие родными многим игрокам. Легкие и вместе с тем смертоносные пистолеты систем «Кольт» калибра 45 мм. Первая современная модель пистолета «Смит и Вессон» с глушителем. Винтовка M1, непригодная для боя на дальние дистанции (поскольку использовала пистолетные пули), зато идеальная в ближнем бою. M1 Garand – усовершенствованный вариант M1, снабженный снайперским прицелом. Автомат Томпсона, зарекомендовавший себя с лучшей стороны еще в период Второй мировой. Штурмовая винтовка M16, долгое время являвшаяся основным оружием американской армии. Насколько я знаю, и по сей день американцы используют ее в качестве прототипа, внося некоторые модификации. Пулемет M60, который можно было установить на транспортное средство. Гранатомет M79 и неизменный шотган системы «Ремингтон».

На вооружении Вьетконга образцы, сошедшие с советского конвейера, – аналоги американских. Пистолеты Макарова и Токарева (ТП), винтовки Мосина и Симонова (СКС), снайперская винтовка Драгунова (вечно любимая и по гроб жизни незабвенная), автоматы ППС (модификации 41 и 43), пулемет РПД Дяттерева, роль винчестера исполняет обычная двустволка.

Стандартный набор вооружения, достаточный для того, чтобы уничтожить оппонента. Все модели сбалансированы относительно аналогичных прототипов неприятеля. Я попробовал проверить каждый вид в сетевой игре. Очень рулит, братцы. И красиво, и реалистично, и эффективно. С первого выстрела солдат не падает замертво – нужно пули три. Стрейф во время перезарядки, отдача, задирающая ствол в небо. И дьявольски красивый вид упавшего навзничь тела, изрешеченного пулями именно в тех местах, которые были поражены. Не знаю, будет ли все так же красиво в одиночной игре. Посмотрим...



стороне НАТО в Югославии. Всю информацию он сам получил в свое время в ходе планового инструктажа. Этот перечень военно-полевых навыков представлял собой некое подобие методички, содержащей все, что должен уметь солдат, чтобы выжить и эффективно сражаться. Ну, знаете – как стрелять, как прятаться, как передвигаться, как готовить омлет и как завязывать шнурки. Эти же методички были заложены в необъятный мозг компьютерных оппонентов или по-простому AI. Важное значение придавалось прорисовке персонажей – по полной программе использовался метод motion capture. Аниматорам потребовалось около четырех месяцев на детальную проработку модели сол-

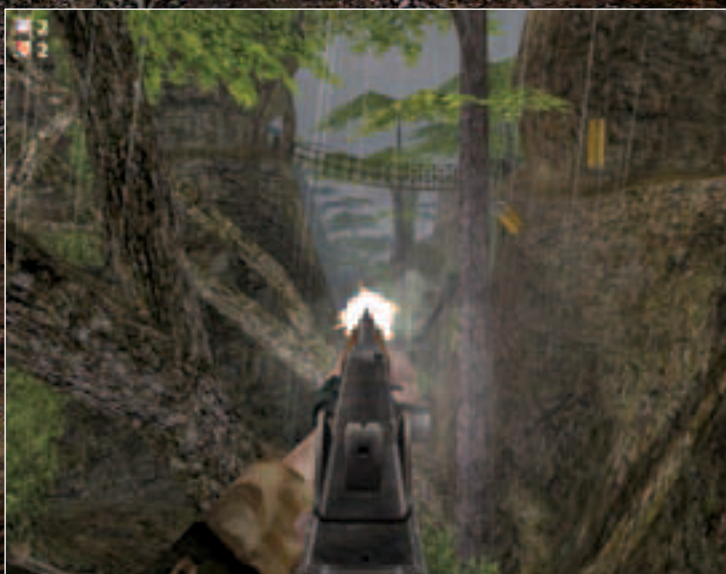
дата, чтобы движения последней было трудно отличить от реальных. Внимание уделялось не только движениям конечностей и повороту корпуса, но и мимике солдат в различных игровых ситуациях. Все эти меры должны стопроцентно окупиться в релизе. По крайней мере, судя по сетевой демо-версии.

➤ ПРОСВИСТЕЛО

Очередной «Хит?», посвященный историческим событиям, «ушел на золото». А сколько еще осталось претендентов на сюжет для первоклассного, хитового проекта? К сожалению, пока есть в словаре понятия «дуло» и «приклад», сценариями разработчики обделены не будут... ■



▶ Вертолеты Huey – не только средство высадки, но и оружие массового поражения. В процессе выполнения миссий вам доведется посидеть в кресле пулеметчика.



▶ Главное – выбрать удачную диспозицию, чтобы отстреливать противника на расстоянии. Мостик просматривается отлично, а меня практически совсем не видно.

*Продолжение самой популярной
стратегии в реальном времени*

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

АЗИЯ В ОГНЕ

*На этот раз действие построено на событиях
второй и третьей арабо-израильской войны
и войны в Корее.
События охватывают
период с 1950 по 1973 годы.*



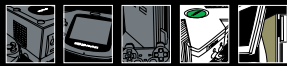
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- реальные сражения в четырех кампаниях
- восемь стран, участвующих в боевых действиях
- до 50 юнитов у каждой страны
- максимальная реалистичность, параметры войск соответствуют действительности
- принципиально новые юниты и строения
- улучшенный редактор миссий
- проверенный временем многопользовательский режим

©2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. Издатель РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ.
E-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернет: www.russobit-m.ru.
Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: 212-27-90.



данный диск можно приобрести по адресу **г. Москва Багратионовский пр. д.7 корп.3. Т.Д. «Горбушкин двор» павильон F2-23**



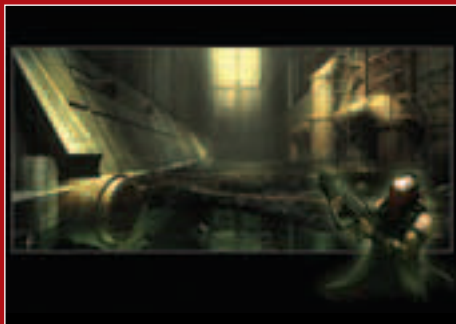
■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: action/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Phantagram Interactive
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Trilobite Graphics ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2003 года

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.e-duality.com>



▶ Криогенная лаборатория. Тайна, которую нам предстоит раскрыть?



▶ Прорисовка концепт-артов радует. Геймплейные сцены обещают быть не менее сочными.



▶ При изображении будущего – непременно темные, мрачные тона. Впрочем, виртуальная реальность согласно обещаниям создателей окажется намного разнообразнее.

→ DUALITY

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Нью-Йорк. Не столь отдаленное будущее. Если вы знакомы с произведениями Уильяма Гибсона и Филиппа Дика, крайне предсказуемое. В мире *Duality* все давно решено: слепая гонка за технологическим прогрессом стоила человечеству свободы. Жизнь людей находится под контролем крупных корпораций, и выбраться из липкой паутины страха и безнадёжности не суждено уже никому. Типичный киберпанк: грязные улицы, взмывающие ввысь металлические конструкции, затянутое едким смогом небо... Поклонникам видеоигр как раз недостает настоящего депрессивных научно-фантастических проектов. Библиотека PC-шедевров хвастается невероятно атмосферным *Blade Runner*, проникновенным *Deus Ex*, культовой серией *System Shock*, и это еще далеко не весь список. А что на пект-ген консолях? Не совсем правильный порт *Deus Ex: The Conspiracy*, принадлежащий PlayStation 2, и... пожалуй, все.

▶ ДВОЙСТВЕННАЯ ПРИРОДА

С выходом *Duality* у владельцев PC и Xbox появится возможность перенестись на пару сотен лет вперед и прожить в Нью-Йорке будущего отведенные создателями часы. Впрочем, одними мрачными техногенными локациями не обойдется. Вы вольны заниматься поисками правды и в virtual reality – странствовать в мире, со-

оруженном из упорядоченного скопища нолей и единичек. Как те самые герои «Матрицы». Отсюда и звучное название *Duality*, которое раскрывает идею двух дополняющих друг друга миров. На просторах НФ-вселенной пытаются самоутвердиться три главных героя. Только они оказываются в состоянии бросить вызов системе: хладнокровный наемник Трэвис, обитатель виртуальной реальности Кьюб и, выражаясь языком родственного нам издания, кулхацкерша Сэм. Наиболее любопытен тот факт, что каждый представляет свою сюжетную линию и индивидуальный стиль геймплея. Если верить обещаниям разработчиков, мы получим три непохожие игры в коробке с одной.

▶ ТРОЙСТВЕННЫЙ СОЮЗ

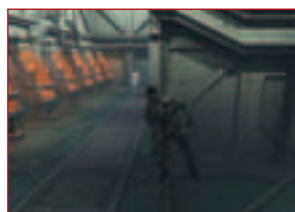
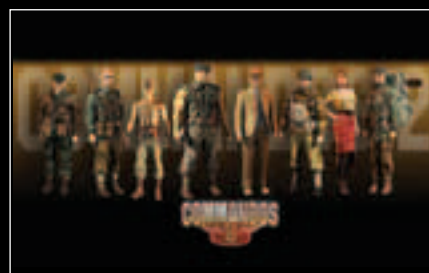
Будучи сотрудником одной из корпораций, Трэвис имел доступ к чертежам но-

вого сверхсекретного проекта. Конкуренты в отличие от охранников никогда не спят, и кража бесценных документов не заставила себя долго ждать. Как не сложно догадаться, проучить бесцеремонных расхитителей интеллектуальной собственности предстоит незадачливому герою. Только будьте готовы попутно потрудиться во благо общественности. Выполняя задания клиентов, наемник по призыванию может шустро сколотить капитал и затем растратить его на дорогостоящие игрушки и всяческие апгрейды. Внушительный арсенал оружия, подобранный по последнему писку моды, и возможность автоприцеливания позволяют не задумываться о последствиях. Выберите мишень и предоставьте слово своим пушкам. Вместе с тем, никто не запретит использовать stealth-тактику: различные сенсоры, генераторы помех, защитный камуф-

БЕССЛАВНЫЕ СОЗДАТЕЛИ

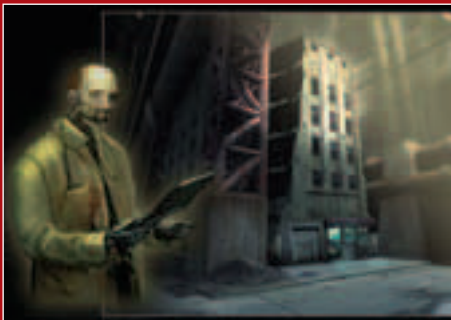
С НЕПЛОХИМ ПОТЕНЦИАЛОМ

В портфолио команды Trilobite Graphics нет ни одной законченной игры. Все верно, проект *Duality*, сочетающий элементы экшна, RPG и stealth – смелый мультиплатформенный дебют. Тем не менее, сотрудники – далеко не новички на ниве игростроения. Часть из них является выходцами из небезызвестной испанской компании Rujo Studios, заслужившей признание серией *Commandos*.





▶ Единственный скриншот с девушкой. Она носит синенький топик! И темные штанишки! Вау!



СОНАТЫ И ФУГИ, ИСПОЛНЯЕМЫЕ НА КЛАВИАТУРЕ ОЧЕРЕДНОГО ТЕРМИНАЛА, ПОЗВОЛЯТ ВАМ ПРОБИ- РАТЬСЯ В ДЕБРИ ЗАЩИТНЫХ СИСТЕМ И ПРОНИКАТЬ В ЗАВЕТНУЮ ВИРТУАЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ.

ляж как нельзя лучше подходят для создания образа эдакого Солида Снейка. Да даже сами разработчики признаются, что некоторые элементы геймплея заимствованы из Metal Gear Solid. За исключением продолжительных видеовставок и утомительных бесед по кодеку. Кто знает – тот поймет. В случае с Сэм необходимо полагаться исключительно на stealth и умение общаться с электроникой. Сонаты и фуги, исполняемые на клавиатуре очередного терминала, позволят вам пробираться в дебри защитных систем и проникать в заветную виртуальную реальность. Главное – перед каждым сеансом VR-терапии грамотно расставить по округе сенсоры и ловушки, дабы предупредить приближение противников. Дело в том, что, находясь в параллельной вселенной, Сэм уязвим к любым физическим атакам. Процесс взлома предстает в виде несложных головоломок – если помните, похожее уже встречалось в Anachronox от гениального Тома Холла. Проникнув в киберпространство, Сэм столкнется с ролевыми премудростями. Ключевая особенность – Programmer's Bible, в которой хранятся написанные на лету программы-модули, выступающие в альтернативной

реальности в качестве заклинаний. На языке RPG – традиционная spell-book. И наконец, остается обитатель виртуальной вселенной Кьюб, который совершенно неприспособлен к существованию в нашем мире, так как не обладает физическим телом. Предыстория тривиальна: неудавшийся эксперимент и, как результат, заточенная в киберпространстве душа. Горе-ученый остается самым таинственным персонажем, так как о нем ничего толком не известно, кроме того, что он страдает амнезией и обладает богоподобными способностями.

✚ 40 X 40 = ?

В игре представлены три кампании – каждая посвящена определенному персонажу. Хотя мотивы у героев такие же разные, как и две разделенные вселенные, судьба не раз сведет всю троицу вместе. Зачастую – в качестве непримиримых противников. Таким образом, позволяет взглянуть на происходящие события с разных позиций.

Всего создано порядка сорока квестов, причем некоторые являются обязательными к выполнению. Нахождение каждой миссии требуется от получаса до сорока минут. Я никогда не был силен в арифметике, а



СЕТЬ



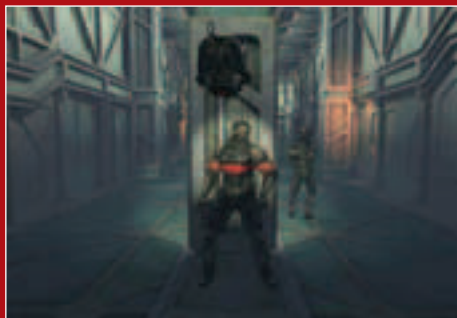
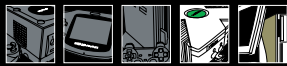
Год 2010. Вы – сетевой агент, который выполняет поручения крупнейшей в мире компании. Вы с легкостью можете проникнуть в компьютерную систему конкурента, выкрасть документы по новейшим разработкам, саботировать другие компании, отнимать деньги, уничтожать улики преступления...



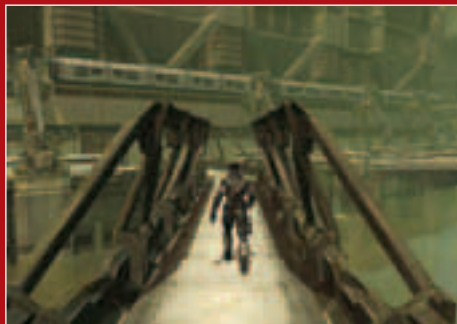
Заработанные деньги Вы тратите на обслуживание своей компьютерной системы и покупку программного обеспечения к ней. Чем дольше Вы работаете, тем более сумасшедшие миссии Вы беретесь выполнять. Вы можете спекулировать на бирже, подбивать научные и уголовные документы, перехватывать банковские переводы и даже принять участие в разработке сильнейшего из всех когда-либо созданных компьютерных вирусов.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-51, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.ua, e-mail: odyssey@odyssey.ua, тел.: 8-80-36648-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Республики Беларусь ООО "Медиа-С-Сервис-2000", e-mail: msc@tut.by, тел.: 8-10-372-609-97-36. Полномочный представитель компаний "Медиа-С-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-63237. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО "Медиа-С-Сервис-2000". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-С-Сервис-2000". © Information Software Ltd 2002.



▶ Stealth-элементы налицо. И никаких вспомогательных радаров, заметьте.



▶ Главный герой шагает по мосту. Не спеша. По мосту. Шагает.



▶ Судя по представленным скриншотам, игровые локации не страдают однообразием. Причем обещается, что игроющему будет куда приятнее находиться в виртуальном мире, нежели в разложившемся Нью-Йорке.



капризный калькулятор отказывается работать при свете луны, так что попросу вас проделать все расчеты самостоятельно. Ясно одно, игра точно будет продолжительной. В плане управления нас ожидает закос под Resident Evil – с заведомо определенными углами обзора. Правда, желающие смогут настроить поведение камеры с учетом всех своих пристрастий и предпочтений. Обещается наличие многопользовательской игры, реализованной, по крайней мере, в виде стандартного death-match на PC.

➤ КИБЕРПАНК В КАРТИНКАХ

Duality способна ошеломить нас своими графическими изысками, во многом благодаря третьей версии движка Blue. Недаром же проект признан одним из самых красивых на Xbox. К сведению, для вла-

ЛИТЕРАТУРА, КИНО, ИГРЫ

НЕ ПРОПУСКАТЬ!

Всем нашим читателям хочется порекомендовать культовые книги признанных фантастов: Neuromancer Уильяма Гибсона и Do Androids Dream of Electric Sheep? Филипа Дика. По последней безызывный режиссер Ридли Скотт снял в 1982 году замечательный фильм Blade Runner, по которому в свою очередь в 1997 году Westwood создала одноименную adventure-игру. Это must read, must see, must play – все рекомендации лично от меня. Также не поленитесь, достаньте с полки эталонную Deus Ex.



дельцев PC необходимым минимумом считается GeForce 3.

Движок хвастается самыми новомодными эффектами: динамические тени не уступают Splinter Cell, система поврежденных распространяется на отдельные части тела, а перечень остальных примочек в легкую займет журнальную полосу. Основная задача дизайнеров – передать атмосферу футуристичного Нью-Йорка и как можно оригинальнее изобразить виртуальную реальность.

Для наибольшего погружения играющего в мир Duality создатели отказались от никчемного HUD. Информация о здоровье и броне не мозолит глаза в виде скудных иконок на экране – все можно узнать по состоянию своего героя. Утверждается, что при рассмотрении издали на персонажах можно насчитать порядка 2.000 полигонов. В видеороли-

ках и при крупных планах цифра увеличивается в четыре раза, предоставляя возможность насладиться неподдельной детализацией. Особая гордость – сложная система анимации, заставляющая персонажей реалистично открывать рты при разговоре и моргать глазами.

В Сети совсем немного настоящих скриншотов из игры, равно как и подробных сведений. Все больше создатели разбрасываются симпатичными концепт-артами, рендерами и картинками из CG-роликов, а впечатления об игре приходится собирать по невнятным обрывкам информации. Видимо, еще не время. Тем не менее, определенное впечатление составить можно уже сейчас. Duality – бесспорно заслуживающий внимания проект. Во-первых, два взаимосвязанных параллельных мира, во-вторых, сюжетная линия, складывающаяся из впечатлений трех героев, и, наконец, необычное сочетание элементов различных жанров. Пока Солид Снейк развлекается, катаясь на скейтборде в MGS2: Substance, в кулуарах испанской студии Tribote Graphics вовсю готовится достойная ему замена. ■

ДИНАМИЧЕСКИЕ ТЕНИ НЕ УСТУПАЮТ SPLINTER CELL, СИСТЕМА ПОВРЕЖДЕНИЙ РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ НА ОТДЕЛЬНЫЕ ЧАСТИ ТЕЛА, А ПЕРЕЧЕНЬ ОСТАЛЬНЫХ ПРИМОЧЕК В ЛЕГКУЮ ЗАЙМЕТ ЖУРНАЛЬНУЮ ПОЛОСУ.



DELTA FORCE®

ОПЕРАЦИЯ ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА

Самая ожидаемая в мире часть военного сериала «Отряд Дельта». На этот раз действие разворачивается в Сомали. Игра основана на реальных событиях.

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

С МАРТА!



С АПРЕЛЯ!



Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Черный Ястреб» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.



THE MOVIES

ПРИЗ ЗРИТЕЛЬСКИХ СИМПАТИЙ – КИНОАКАДЕМИЯ LIONHEAD

Каждый отснятый нами в The Movies фильм можно записать в виде отдельного файла на жесткий диск (или карточку памяти, соответственно) и показать всему игровому сообществу, кто тут настоящий Тарантино. При этом Lionhead обещает ежемесячно составлять рейтинги лучших «картин» и, возможно, даже награждать победителей. Помимо рейтинга, будут также указываться виртуальные кассовые сборы ленты.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

«Строить и развивать можно что угодно! – как это достало! Особенно когда из-за отсутствия фантазии разработчики предлагают нам развивать супермаркеты, зоопарки, острова с динозаврами и прочую лабуду. А вот всеобщий любимец Питер Молине предлагает нам строить и развивать киностудию, а заодно – снимать собственные фильмы. Нет, конечно, не ему первому пришла в голову эта мысль. Просто мало кому, кроме него, по плечу ее реализовать.

Легко поливать грязью очередное голливудское кинополотно, когда ты сидишь и чавкаешь поп-корном, запивая его колой. Но ведь фильмоделы тоже люди! Хотя и более прожорливые, чем остальная часть человечества... Если вы считаете, что, оказавшись в Голливуде, не стремились бы наживаться на зрителях, выпуская дурачки, но популярные киношки, добро пожаловать в The Movies. Питер Молине собирается показать нам жизнь по ту сторону белого экрана.

БЛОКБАСТЕР ЗАДАРМА

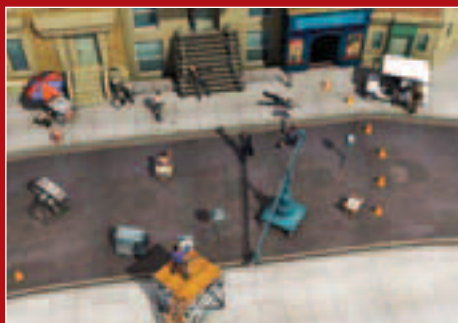
С легкой руки Lionhead Studios под наш родительский надзор должна попасть киностудия, которую нам предстоит холить, лелеять, ну и доить, конечно. Потому как за бесплатно... ну, вы знаете. Начать нам предлагают с того, чтобы мудро распорядиться скромной суммой зеленой наличности. Прежде всего, надо купить декорации. Судя по всему, этот процесс не ограничится громогласным: «Хочу футуристический мегаполис» или «Подайте мне средневековый замок». Наша страсть к строительству и украшательству не останется без применения. При этом для каждого следующего фильма совершенно не обязательно покупать новые декорации. В Голливуде так никто не делает. Заполнив декорации, можно уже подумывать и о сценарии. Писать нам его никто не даст, а вот заплатить денег сценаристу – всегда пожалуйста. Нам требуется лишь назвать ему жанр и кое-какие особенности будущей картины и – вуаля! Декорации есть, сценарий есть. Нужно что-то еще... главное – ничего не забыть. Точно, нужны актеры. Если Молине собирается делать реалистичный симулятор, то для создания успешного фильма должно быть достаточно одной лишь мегазвезды в главной роли. А вот откуда ее взять – вопрос открытый. Можно, конечно, нанять уже готовую.

Но это нам не всегда по карману. Дешевле (хотя и куда сложнее) воспитать свою собственную. Делается это так. Берем никому не известного актеришку, даем ему главную роль в дешевом боевичке (мелодрамке/комедии/триллере – нужное подчеркнуть), вылезаем из кожи вон, чтобы получить признание критиков, и вот актеришка уже не такой уж и неизвестный. Еще парочка таких картин, и у нас в кармане знаменитость. Правда, слава здорово ударяет в голову. Став популярным, актер может позволить себе опаздывать на съемки или уходить в запой без повода. Кроме того, со временем звезды не становятся моложе. Поэтому будьте готовы, что однажды к вам придет 50-летняя избалованная мадемуазель и заявит, что она хочет играть Скарлетт О'Хара.

МОТОР!

Уникальной особенностью The Movies является предоставляемая игроку возможность самостоятельно участвовать в процессе съемок. Свет и камеры за нас расставит компьютер. Кричать «Стоп, стоп, стоп! Это ужасно! Не верю ни единому слову! Вы – бездарность!» тоже будет он, родимый. Зато под нашим контролем будут разные ползунки (это которые линейки прокрутки по-научному). Скажем, снимаем мы потасовку в баре, выкрутили показатель «насилие» на максимум, глядишь, все уже друг другу руки-ноги поломали да головы пооткручивали. Поставили ползунок на минимум, и бравые ковбои, как девчонки, начали обмениваться оплеухами.

БЕРЕМ НИКОМУ НЕИЗВЕСТНОГО АКТЕРИШКУ, ДАЕМ ЕМУ ГЛАВНУЮ РОЛЬ В ДЕШЕВОМ БОЕВИЧКЕ (МЕЛОДРАМКЕ/КОМЕДИИ/ТРИЛЛЕРЕ – НУЖНОЕ ПОДЧЕРКНУТЬ), ВЫЛЕЗАЕМ ИЗ КОЖИ ВОН, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ПРИЗНАНИЕ КРИТИКОВ, И ВОТ АКТЕРИШКА УЖЕ НЕ ТАКОЙ УЖ И НЕИЗВЕСТНЫЙ.



▶ Чтобы сделать шедевр, нужно не только организовать процесс съемок, но и нанять талантливых актеров.



▶ Надеемся, что полигональные человечки со временем станут по красивее.



▶ Для игрока интерес прежде всего представляет не сам фильм, а то, что происходит за кадром. Наконец-то мы узнаем, как рождается кино!



Если снять два или три фильма в одних и тех же декорациях (с минимальными изменениями), зрителям и критикам это может здорово не понравиться.

Романтику тоже можно регулировать. На минимуме мы получаем лавстори, по степени откровенности соперничающую с разнузданным «Гарри Поттером». На максимуме... собственно, Молине не стал показывать журналистам, что произойдет в этом случае. Видимо, фильм плавно переедет в категорию XXX и соберет целые толпы похотливых мужиков у касс в день премьеры. Когда фильм готов, нам ничего не остается, кроме как ждать и надеяться на положительные отзывы критиков и хорошие кассовые сборы. А получив прибыль, начинаем снимать новую

нетленку. Вообще, The Movies – это наполовину экономический симулятор. Наполовину, потому что на искусственный интеллект можно возложить почти всю финансовую рутину и с головой уйти в искусство. Как это бывает с каждым новым проектом Молине, концептуально The Movies выглядит просто потрясающе. Но, несмотря на наличие работающей демо-версии на GDC 2003, никто пока толком не может сказать, насколько хорошо это все играется. Хотя потенциально перед нами хит масштабов The Sims. Даже в названии есть что-то общее, не находите? ■



Судя по всему, игрок в The Movies не является режиссером, однако в конечном итоге именно от нас зависит качество картины.



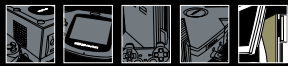
Игра отражает трагические события войны во Вьетнаме с первых дней конфликта (конец 1965 года) до последней битвы. Познакомьтесь: Мартин Лайонс-дэйл, новобранец армии США. Постепенно ты узнаешь все о его привычках, о его отношениях с женой и с войной, а заодно познакомишься с другими членами взвода. Успешно выполнив задание, ты получишь повышение, и уже в звании лейтенанта примешь командование над взводом пехотинцев, состоящим из снайпера, инженера, стрелков, разведчиков...



- ✓ Потрясающие визуальные эффекты
- ✓ Реалистичная 3D-графика
- ✓ Управление различными видами боевой техники
- ✓ Изменчивые погодные условия (ветер, туман, дождь, муссоны)
- ✓ Ночные миссии

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-35-52, e-mail: support@media2000.ru.

Издательский, распространитель на территории Украины ООО "Стилс", www.stils.ua.ua, e-mail: info@stils.ua.ua, тел.: 0-15-30345-735-15-55. Эксклюзивный представитель на территории Украины компания МСД, e-mail: msc@ua.com, e-mail: msc@ua.com, тел.: 0-10-373-605-57-38. Лицензия на выпуск и распространение "Медиа-Сериал-2000", лицензия № 77-0227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сериал-2000". © 2002 Monte Cristo Multimedia. PLATOON (регистрация товарного знака) © 2002 Orion Pictures Corporation. PLATOON TM & © 1995 Orion Pictures Corporation. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Разработчик: Digital Reality.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М
 ■ РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
 ■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2003 года

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.firestarter-game.com>

FIRESTARTER

ВОЗМОЖНОСТИ ДВИЖКА ПРЕВОСХОДЯТ АМБИЦИИ РАЗРАБОТЧИКОВ

Просматривая официальный сайт игры, я наткнулся на описание возможностей физики движка: «...физическая библиотека, аналогичная по возможностям Havok или Mathengine, четырех/шести/восьмиколесная физика для наземных транспортных средств, физика летательных аппаратов, физика лодок, катеров». Значит ли это, что все вышеуказанное будет употреблено по назначению, пока неизвестно. Остается надеяться на полную выработку движка, ведь если может – то почему бы и нет?

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Только представьте на секунду, сколько монументальных свершений и божественных откровений выпадет на девять оставшихся месяцев грандиозного двестишестидесятого. Уже всходят посевы разработчиков – пора косы точить, амбары надстраивать. Особенно удачным будет урожай экшнов, изрядная доля которых приходится на уже ставшие родными полях Украины. Чего стоит один S.T.A.L.K.E.R. от GSC Game World! Или FireStarter от них же. О первом было сказано много, поэтому остановимся на втором.

Воображение может быть либо большим, либо отсутствующим. В первом случае гениальные мысли приходят к вам так часто, что вы не знаете, что с ними делать. Правда, впридачу всегда следуют и монстры под кроватью, и пришельцы с лунных рудников. При наличии второго все становится блекло и размеренно. Так вот, к сценаристам FireStarter монстры по ночам уж точно не приходят. За окном 2010 год. С подачи новейших технологий виртуальная реальность превратилась во вполне реальную виртуальность. FireStarter, аппарат по производству электронных миров и цифрового сна, как водится, дает сбой. Причиной тому стал злейший вирус, явно имеющий на вас вполне определенные виды. Сознание попадает в ловушку игрового автомата. Теперь он диктует условия и

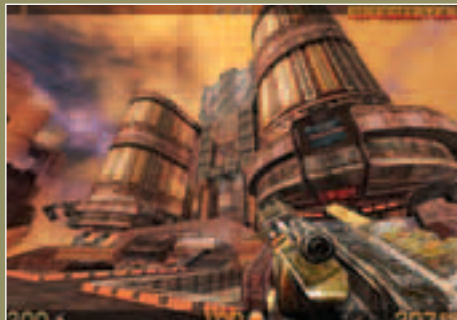
назначает правила. За сорок восемь часов вам предстоит либо пройти игру и выбраться из электронного мира, либо остаться в нем навсегда. Не знаю, как там, в будущем, а вот у нас в Интернете вполне себе можно жить. Так что не запугают нынешнее поколение псевдозлобные консоли. Это им надо бояться – не уместят они на своих цифровых просторах всех желающих там обосноваться.

С этого незамысловатого предисловия и начнется ваше путешествие по 16 уровням четырех лжемиров. Истинных ценителей жанра хочу заверить, что если и будет какая-то нагрузка на мозг, то исключительно на спинной. Разнообразие игрового процесса сомкнется на стандартных заданиях: убить, продержаться. Только не думайте, что сделать это будет крайне просто. AI не дремлет, и вам дремать не даст. Воплощенный в тридцати двух ипостасях различного происхождения (демоны, техно-монстры и симбиоты), он действует, анализируя вашу изощренную тактику. Враг прекрасно владеет навыками ведения группового боя, уклоняется от снарядов, преследует и отступает. Каждый из монстров имеет свои уникальные характеристики, типы атак и темперамент.

Для укрощения этого виртуального безобразия вам предоставлено 20 видов оружия: от ручной циркулярной пилы до переносной мортиры с атомными фугасами. Пользоваться последней нужно крайне осторожно, так как это чудовище уничтожает все живое в радиусе одного километра! Ко всему прочему, в игре встречаются некие артефакты. Что ска-



▶ Не ждите, что пушечное мясо само подойдет к вам спиной и попросит закурить. Оно выживает.



▶ Наконец-то на смену серым замызганным стенам пришли колоритные пейзажи.



▶ Монументальные сооружения, бескрайние поля, узкие мрачные коридоры – разработчики изрядно постарались, чтобы достичь оптимального соотношения открытых и закрытых локаций.



жете, если в вашем инвентаре среди всякого барахла притулится миниатюрная машина времени?! Вот и я бы на это взглянул.

В начале игрового действия вам предстоит выбрать свою виртуальную личину. Персонажей всего шесть: морской пехотинец, агент, полицейский, стрелок, киборг и мутант. Отличаются они по базовым характеристикам и возможностям дальнейшего развития. К примеру, четырехрукий огромный мутант не склонен к бесшумному передвижению и высоким прыжкам. В то время как агент вряд ли завалит дракона одним точным выстрелом. Заработанные очки опыта вы сможете распределять как на повышение характеристик, так и на прокачку уникальных навыков. Благодаря этому от выбора персонажа в значительной мере зависит стиль игры. Хотя, честно говоря, я не понимаю, какая разница, стреляешь ли ты с двух или с четырех рук. Все равно мясо получается.

С точки зрения графической реализации FireStarter обещается быть уж очень красивым и динамичным. Те, кто не понаслышке знаком с творениями GSC, сомневаться в этом не должны. Возьмите тот же S.T.A.L.K.E.R. – явный пример возможностей украинских разработчиков. The Firestarter Engine, специально разработанный высокотехнологичный движок, по полной загрузит ваши GF4. Скелетная анимация моделей (до 5000 полигонов на персонаж) и максимально детализированная графика (до 200000 полигонов на картинку) – далеко не полный список возможностей игры.

Если же вам надоели дешевые компьютерные фокусники, есть возможность опробовать свои навыки в схватке по сети. Многопользовательская игра включает в себя не только классические deathmatch и cooperative, но и уникальные командные режимы с возможностью управления монстрами. ■



▶ Каждый из предложенных персонажей будет наделен уникальными характеристиками, определенным образом влияющими на геймплей.



Вы - ученый, специалист по подводной археологии. На дне Атлантического океана обнаружен загадочный предмет - легендарный "Наутилус" капитана Немо. Для любителей приключений и энтузиаста-исследователя не существует преград, и поты, вопреки запрету капитана, на борту древней субмарины...

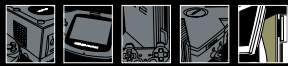


...Корабль коварен и непредсказуем: один ложный шаг - и вы в плену. Знаменитое судно станет для вас и тюрьмой, и сокровищницей, и неиссякаемым источником открытий. Сразитесь с гигантским спрутом, одолейте взбесившегося робота - и вам откроется выход.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". Copyrights © 2002 Cryo. Developed by T-Bot. All rights reserved.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: TBS ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Paradox Entertainment
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1C/snowball.ru ■ РАЗРАБОТЧИК: Slitherine Software
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: весна-лето 2003 года

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.slitherine.co.uk/>



▶ На экране города вы можете нанять новых воинов или же возвести необходимые постройки.



▶ Расставить воинов в армии – одна из основных тактических возможностей.



▶ В правом нижнем углу отображаются запасы того или иного вида ресурсов.



ИСТОРИЯ ИМПЕРИЙ (CHARIOTS OF WAR)

ГЛАВНЫЙ ВОПРОС СОЗДАТЕЛЯМ. ОТВЕЧАЕТ ЯН МАКНИЛ

Q: Когда пришло время создавать вторую игру, какие задачи поставила перед собой Slitherine?
 A: С успехом «Легиона» мы захотели развиваться дальше, исправить все недочеты, которые беспокоили игроков, а также добавить как можно больше новых возможностей. Мы знали, что располагаем формулой геймплея, которая приглянулась игровой общественности, и оставалось только перенести ее на следующий уровень, поднять планку во всех аспектах игры. На мой взгляд, нам это удалось с «Историей империй».



АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Выпущенная в прошлом году историческая стратегия «Легион» нашла немало положительных откликов в прессе – во многом благодаря масштабности и сложности игрового процесса. Взяв за основу успешную концепцию своего дебюта и заручившись поддержкой армии фанатов, создатели приступили к разработке «Истории империй». Хроники Великой Римской империи отныне пылятся на полке, мы же перенесемся на территории Ближнего Востока и Северной Африки, в эпоху 2000 лет до нашей эры.

Все внимание привлекает одна громадная кампания. Для сравнения представленный регион в десять раз больше самой крупной карты «Легиона». Ведь должны же где-то уживаться 58 народов. Язык цифр впечатляет: 164 города и 80 небольших поселений обещают поистине долгие часы игрового действия. Для быстрой и приятной игры предназначены кампании поменьше.

Цель осталась практически неизменной. Вы должны развивать свою страну, формировать устойчивую экономику, заниматься дипломатическими отношениями, вести военные действия. Победа

останется за тем, кто по завершении эпохи наберет больше всего очков. Все вертится вокруг девяти видов ресурсов, доступ к которым определяется географией поселений. Так, в одних районах в избытке древесины, а другие хвастаются хорошими урожаями. Такое положение вещей – ключ к ведению торговли.

Другая сторона игры – бесконечные войны. Вы создаете армии и назначаете генералов. Перед началом сражения требуется построить формацию, определить поведение воинов, а затем все происходит непосредственно в реальном времени под руководством AI. Вы являетесь лишь сторонним наблюдателем.

Появилась система благополучия граждан, на которую влияют размеры города, ставка налогов и прочие важные моменты. Любое изменение немедленно отражается на работоспособности и темпах роста населения. В критических ситуациях не избежать восстаний.

С каждым ходом пролетает месяц игрового времени, постепенно открывается доступ к новым технологиям, что позволяет улучшать строения и юниты. Воз-



ведение зданий, к слову, отнимает несколько ходов. Толику разнообразия приносят случайные события: нашествия саранчи, нападения варваров, землетрясения, наводнения. Интерфейс прост и доступен – все основные аспекты геймплея представлены на индивидуальных экранах, взаимосвязанных друг с другом. Используется двухмерный движок, поддерживающий разрешение 1024x768. ■

ПЕРЕД НАЧАЛОМ СРАЖЕНИЯ ТРЕБУЕТСЯ ПОСТРОИТЬ ФОРМАЦИЮ, ОПРЕДЕЛИТЬ ПОВЕДЕНИЕ ВОИНОВ, А ЗАТЕМ ВСЕ ПРОИСХОДИТ НЕПОСРЕДСТВЕННО В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ПОД РУКОВОДСТВОМ AI.



МАКСИМАЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ

НОВЕЙШИЙ СИМУЛЯТОР ГОНКОВ В КЛАССЕ «ФОРМУЛА-1»

- реалистичная физическая модель
- развитая настройка болидов
- выбор тактики пит-стопов
- погодные эффекты

- редактор трасс
- чемпионат мира 2002 года
- руководство пользователя с описанием настроек болидов и гоночной стратегии*

* специально для версии в DVD боксе





JAK 2: RENEGADE

СИЛАЧИ

Naughty Dog – мастаки по части графики. Калифорнийцы создавали свой новый графический движок в тесном сотрудничестве с Insomniac (это, если помните, авторы Ratchet & Clank – не менее великолепного платформера). Обе команды слышат настоящие доклады по части программирования под PlayStation 2, и плод их совместных усилий не разочаровывает – игра получается на уровне самых красивых PS2, не хуже Primal. На каждого персонажа ушло 10-15 тысяч полигонов, двигаются они плавнее некуда, а игровая картинка просто напичкана свежими спецэффектами – например, для «оживления» героев применена специальная технология, отвечающая за влажное поблескивание глаз.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
 valkorn@gameland.ru

Для SCEI совсем уж неразумно было бы оставить в покое необычный платформер, ставший в прошлом году не просто хитом, а хитом, крепко намявшим бока конкурентам. Подать сюда сиквел! – все ожидали, что такой клич будет брошен. Авторы Crash Bandicoot подготовились заранее – они знают, чем еще удивить искушенных нас с вами.

Раз жертвовать концепцией платформера в данном случае самоубийству подобно, а качество и так уже на запредельной высоте, хитрецы с юга Калифорнии решили развить Jak 2 в сторону нагнетания атмосферы и раздувания масштаба всего, что попадется геймерам на глаза в процессе игры. Разработчики первоначально заверили общественность, что мир станет еще крупнее, этапы сделаются обширнее, а число им будет – легион. Сюжет вообще у них такой, что раньше никому даже и не снился (в страшном сне). Все будет в три... нет, в пять раз мрачнее и совсем как у взрослых. Взрослые – наше все. За чей же еще счет прикажете расширять аудиторию платформера? Подростки и так купят, у всех в памяти жива отличная первая часть (буквально месяц назад на полках появилось Platinum-издание), а вот если удастся расшевелить публику за двадцать – все, большой успех, грузите пистолеты бочками.

МАТЧ-РЕВАНШ

Чтобы серьезные геймеры «в летах» обратили внимание на проект, ставшие неудобными черты детских платформеров усажены в plombированный вагон и отправлены в Сибирь. Корректированный сюжет выглядит так: сразу после финала первой игры героев подкинуло на 500 лет в будущее, где Джака бросили за решетку, а пушной Дакстер его освобождает. Джак, правда, теперь даже не всегда и Джак: чуть что, и наружу вылезает Темный Джак (Dark Jak) – над ним целых два года экспериментировали лучшие мозговеды и вивисекторы. Самый козырный злодей в будущем – Барон Праксис (Baron Praxis), всех без разбора подавляющий и тотально доминирующий. Соответственно, у вас к нему два дела: начистить репу за два года джаковых тюремных мытарств и потребовать обратный билет домой. Никаких сюсюканий с местными жителями, поисков заблудившихся в пещерах детишек и прочей ерунды: Jak 2 –

это баллада о мести. Naughty Dog впервые за все время своего существования настроены получить рейтинг Teen.

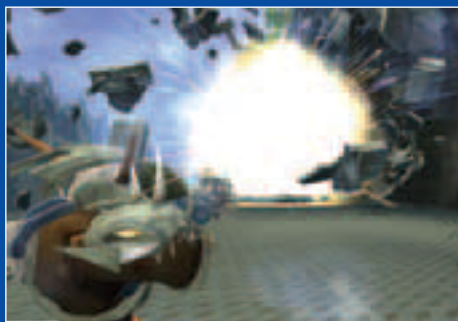
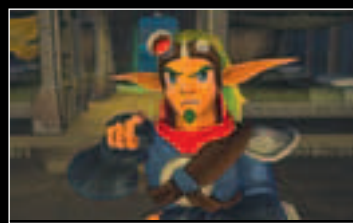
ДО ШЕСТНАДЦАТИ И СТАРШЕ

Геймплей станет свидетельством кропотливой работы над немногочисленными ошибками первой части. Больше оружия, меньше предметов для утомительного сбора, несколько средств передвижения. Сюжет хоть и остается линейным, напоминает о себе лишь в ряде «узловых» моментов – все остальное время перед вами огромные уровни с почти полной свободой действий и передвижения. Опять же, время от времени выскакивающий поразматься Темный Джак с его временной неуязвимостью и усиленными атаками... У SCEI относительно Jak 2: Renegade далеко идущие планы, и нет никаких причин, которые могли бы помешать им осуществиться. Так что берегись, взрослый обладатель PS2! ■

НАКИНЕМ ГОДКОВ

АВТОРЫ УСИЛЕННО ОТРАБАТЫВАЮТ T-РЕЙТИНГ

«Повзрослевший» дизайн игры бросается в глаза при первом же взгляде на скриншоты. Темная цветовая палитра, «альтернативная» бороденка Джака, какие-то полуразрушенные катакомбы и склады, под завязку забитые бочками с радиоактивными отходами – проект при всем желании нельзя назвать игрой для самых маленьких. Некоторые картинки больше напоминают современные шутеры вроде Halo, чем развеселый цветастый оригинал.



И опять скриншот, ничем не напоминающий о жанровой принадлежности проекта.



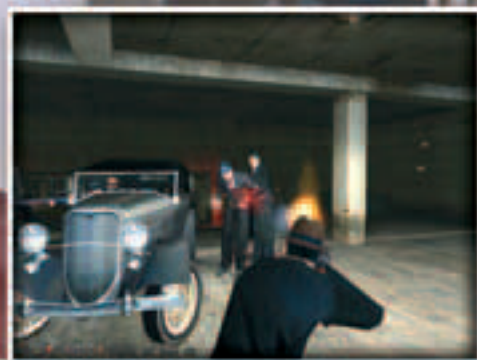
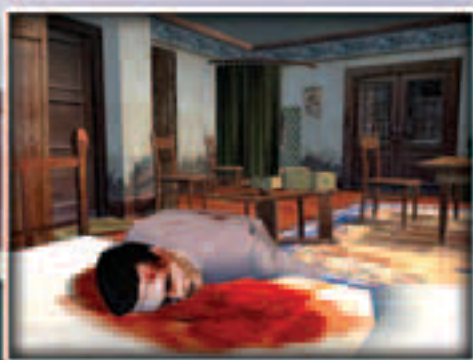
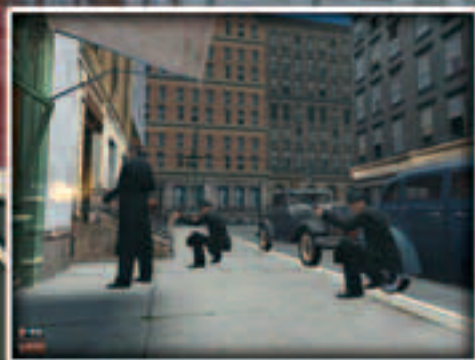
Враги обзавелись модными бронекостюмами красного цвета – так в них проще попадать.



Хало. Или что-то похожее. По крайней мере, графика такого качества пока встречалась только в 3D-шутерах, но уж никак не в платформерах.

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>



mafia-game.com

«Без компромиссов и ложной скромности — лучшая игра для PC 2002 года» — Страна Игр

«Есть еще на свете Настоящие Игры. «Мафия» — одна из них» — Навигатор игрового мира

«Изысканный стиль, прекрасный сюжет, густая атмосфера Америки 30-х, прекрасное исполнение» — Игромания

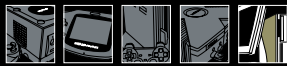
МАФИЯ

1C
ФИРМА «1С»

TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARE

illusion
softworks

© 2002 Illusions Softworks a.s. Illusions Softworks и эмблема Illusions Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusions Softworks a.s. Mafia, Take 2 Interactive Software и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Разработчик Illusions Softworks. Издатель Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Напечатано в России. © 2002 Исключительное право на издание и распространение игры Мафия в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood ■ РОССИЙСКИЙ
ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М ■ РАЗРАБОТЧИК: Cauldron ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель ■ ДАТА ВЫХОДА: апрель-май 2003 года

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.chasergame.com/>



CHASER

ELKA
elka@gameland.ru

С 1999 года работает slo-вацкая фирма с красноре-чивым названием Cauldron («Котел») над игрой Chaser. Работает спокойно, не то-ропясь, не создавая излишней рекламной шумихи. Но вот бли-зится выход игры, и пора бы уже рассказать о ней поподробнее.

Действие Chaser происходит в конце XXI века. За это время люди должны (по замыслу разработчиков) успеть основать довольно крупную колонию на Марсе, но вот справиться с проблемами на Земле так и не смогут. В результате – мир будущего, так хорошо нам знакомый по фильмам «Побег из Нью-Йорка», «Робот-полицейский» и множеству других – озверевшие банды уличных головорезов, сражающиеся с не менее озверевшими полицейскими и спецслужбами, стремящимися то ли установить хоть какой-то порядок, то ли захватить власть самостоятельно. Главный герой, Джон Чейзер, частично потерявший память, просыпается в медицинском центре и практически сразу же оказывается в гуще событий, не отличающихся, впрочем, разнообразием: каждый встречный и поперечный норовит вышибить ему мозги, а он, бедняга, вообще не помнит – за что... Похоже, до выхода игры разработчики даже под пытками не выдадут более подробного описания сюжета. Тем не менее, они довольно охотно, хоть и уклончиво, отвечают на вопросы, что и видно из нижеследующего интервью.

«Страна Игр»: Приветствуем, Дэвид! У нас есть несколько вопросов по Chaser. Найдутся ли у вас на них ответы?

David Durcak, лидер проекта: Привет! Валей!

«СИ»: Нарисуйте краткий психологический портрет Чейзера. Есть ли у него, например, чувство юмора?

DD: Чейзер – человек без памяти, без друзей. Его пробуждение начинается с выстрелов и смерти всех, кто его окружает, и это определяет его дальнейшую судьбу. Он находится в мире, полном насилия, боли и страданий, где власть ценится превыше всего. В этом мире нет места юмору. Чейзер из тех, кто быстро соображает; впрочем, у него нет выбора. У него только одна цель в жизни – найти ответы на свои вопросы, главный из которых – кто он, собственно, такой.

«СИ»: Как личность главного персонажа будет проявляться в игре?

DD: Личность Чейзера будут характеризовать внутриигровые ролики на движке. С их помощью мы увидим, как он ищет свое место в этом новом для него мире... Решениями Чейзера будет управлять одно вполне объяснимое стремление – остаться в живых. Ему придется делать много вещей, которые ему не по душе, но которые смогут при этом приблизить его к разгадке мучающих его вопросов.

«СИ»: Судя по описанию, Chaser жестко привязан к сценарию. Будет ли, тем не менее, внутри игры некие элементы «свободы» – разные способы прохождения миссий, развития диалогов, необязательные квесты или хотя бы секретные уровни?

DD: В Chaser'e насыщенный сюжет и огромные уровни, изобилующие сюрприза-

ми и неожиданными поворотами событий. Содержание миссий очень разнообразно, их цели могут быть как классическими, так и нестандартными – в общем, игрок скучать не будет.

«СИ»: Сюжет Chaser разрабатывал профессиональный сценарист или это плод коллективных усилий всей команды?

DD: Chaser – «дитя» всей команды. Каждый работавший над игрой так или иначе внес свой вклад в концепцию мрачного мира, полного борьбы за власть, где жизнь человека ничего не стоит, а предательство является нормой. Но был, конечно, и специальный человек, который «собирал по кусочкам» всю историю и писал диалоги.

«СИ»: Главные черты «вашего» будущего уже известны. И все-таки – на что оно больше похоже: на киберпанк, социальную антиутопию или футуристические фильмы восьмидесятых-девяностых годов?

DD: Мир Chaser'a – нечто среднее между этими тремя характеристиками. Технологически он находится на очень высоком уровне, особенно в области кибернетики, имплантантов. Политическая и социальная обстановка оставляет желать лучшего. Местные силы порядка узурпировали власть и сражаются с преступными бандами и кланами не на жизнь, а на смерть за право контролировать город.

«СИ»: Кого из писателей-фантастов вы могли бы назвать своими вдохновителями?

DD: Никого конкретно, мы опирались на множество фильмов и книг. Но атмосфера заговоров, сомнений в реальности ок-

...ОЗВЕРЕВШИЕ БАНДЫ УЛИЧНЫХ ГОЛОВРЕЗОВ, СРАЖАЮЩИЕСЯ С НЕ МЕНЕЕ ОЗВЕРЕВШИМИ ПОЛИЦЕЙСКИМИ И СПЕЦСЛУЖБАМИ, СТРЕМЯЩИМИСЯ УСТАНОВИТЬ ХОТЬ КАКОЙ-ТО ПОРЯДОК...



▶ Да, до яблонь на Марсе, видимо, еще далеко...



▶ Уж не главный ли это герой? Лицо интеллектом не обезображено...



▶ Местные силы порядка узурпировали власть и сражаются с преступными бандами и кланами не на жизнь, а на смерть за право контролировать город...

ружающего пространства, относительности правды и лжи, в которой проходит игра, — результат не только изучения фантастики, но и наблюдений за нашей повседневной реальностью.

«СИ»: Были ли какие-либо причины, помимо профессиональной гордости, разрабатывать с нуля собственный движок? Не проще ли было купить и доработать уже готовый?

DD: Никакой профессиональной гордости — чистый прагматизм. Нашей целью было создание высококачественного продукта, а для этого нам был нужен первоклассный инструмент. Необходимость в мощном, гибком и приспособленном для наших нужд движке и породила CloakNT. *«СИ»: Наше почтение! Ждем от вас игру с автографом.*

DD: Не вопрос, ребята!

О движке, кстати, стоит сказать пару слов. На современном уровне он хоть и не поражает, но смотрится вполне прилично. CloakNT адаптирован к работе с открытыми пространствами, поддерживает реалистичную воду, многослойные текстуры, отражающие и сделанные из нескольких материалов поверхности, объемный туман. Способен он и просчитывать точечное освещение в реальном времени, но авторы решили пока не использовать эту возможность, аргументируя решение заботой о владельцах маломощных компьютеров. Видимо, далеко идущие планы разработчиков Chaser'ом не ограничиваются.

Интересным обещает быть и AI обитателей игры. Судя по тому, что первые боты появились в Chaser около полутора лет назад, у авторов было достаточно времени на его проработку. По словам лидера проекта (David Durcak), в большинстве случаев игроку хватит и двух компьютерных противников, чтобы жизнь не казалась медом. Боты умеют прятаться, перебегать из укрытия в укрытие, передвигаться ползком за ящиками и выглядывать из-за угла; кроме того, они способны

действовать сообща. Поэтому более трех противников в одиночной версии игры будет встречаться нечасто.

Естественно, в наш просвещенный век одиночной игрой никто ограничиваться не собирается. Изредка, отрываясь от рассуждений о сюжете, авторы вскользь сообщают, что уделяют мультиплееру не меньше внимания. Как там на самом деле — мы скоро увидим, но, по словам разработчиков, сетевая игра поддерживает некоторые популярные на сегодняшний день режимы: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the flag и аналог Counter-Strike, некий Shock Troops. В качестве бесплатного бонуса разработчики собираются выложить на сайте свой собственный редактор уровней, слегка его доработав, чтобы обычный геймер мог в нем разобратся.

Год назад авторы Chaser утверждали, что в игре будет только реально существующее на данный момент оружие. С тех пор концепция несколько изменилась: в одном из последних интервью нам обещают пару пушек из тех, что только разрабатываются военными, и несколько полностью футуристических образцов. Из современного оружия будут присутствовать автомат Калашникова (без которого, как известно, ни один нормальный геймер из дому не выходит), полуавтоматический кольт и винчестер. Кроме того — гранаты и разнообразная взрывчатка в ассортименте. Кстати, еще одна особенность нового движка — реальный просчет взрывов по всем законам физики.

Итак, нас ждет мрачный, жестокий мир: прямолинейный, как столб, но насыщенный сюжет, около 20 часов геймплея и множество стреляющих, взрывающих на своем пути механизмов. ■



ОН НАХОДИТСЯ В МИРЕ, ПОЛНОМ НАСИЛИЯ, БОЛИ И СТРАДАНИЙ, ГДЕ ВЛАСТЬ ЦЕНИТСЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО. В ЭТОМ МИРЕ НЕТ МЕСТА ЮМОРУ. ЧЕЙЗЕР ИЗ ТЕХ, КТО БЫСТРО СООБРАЖАЕТ; ВПРОЧЕМ, У НЕГО НЕТ ВЫБОРА.



▶ Красавцы. Красная форма — это чтобы легче было попасть?



▶ Железные дровосеки вышли на тропу войны.

▶ Как это он нас подпустил так близко... Ручной еще?

ACTIVISION ГОТОВИТ НОВОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОГО PITFALL HARRY

RISE TO HONOR

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
- ЖАНР: action
- ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- РАЗРАБОТЧИК: SCEI
- ДАТА ВЫХОДА: 26 сентября 2003 года

<http://www.playstation.com>

Первый взгляд на Rise to Honor вызывает в памяти две игры: Dead to Rights и Bruce Lee: Quest of the Dragon. Если вы видели эти проекты, то поймете, насколько противоречиво выглядит Rise to Honor. Главный козырь игры – Джет Ли, послуживший прототипом для главного героя. Во-первых, актер позволил облепить себя датчиками, чтобы с помощью motion capture «обучить» главного героя – Kit Yun'a – кунг-фу. Во-вторых, Джет Ли озвучивает своего виртуального двойника. Для фанатов звезды больше ничего и не надо. Игровой процесс обещает проходить просто в бешеном темпе. Сцены, где нам не придется эффектно махать руками, ногами и подручной мебелью, будут большой редкостью. Однако что получится из Rise to Honor в итоге, предсказать сложно. Тут или провал, как у Quest of the Dragon, или интереснейший action. Учитывая, что за дело взялась сама Sony – скорее, последнее. ■

ОЛЕГ КОРОВИН KOROVIN@GAMELAND.RU

PITFALL HARRY

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GC
- ЖАНР: action
- ИЗДАТЕЛЬ: Activision
- РАЗРАБОТЧИК: Edge of Reality
- ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2003 года

<http://www.activision.com>

Pitfall Harry – очередная попытка воскресить некогда очень успешный и любимый народом сериал Pitfall. Получится ли на этот раз? Учитывая, насколько поднялась планка качества для платформеров за последний год (особенно на PS2), сказать сложно. По сюжету самолет с нашим героем, Гарри, терпит крушение в джунглях. Он отправляется искать попадавших тут и там авантюристов-искателей сокровищ, сопровождавших его в экспедиции, а заодно разбираться с объявившимися ниоткуда плохими парнями. Главная особенность игры – возможность управлять правой рукой (sic!) Гарри с помощью правого рычажка на геймпаде. С помощью этого маневра мы будем забрасывать врагов камнями, сплавляться на лодке, перебираться на руках через пропасти и т.п. Вот только будет ли оно стоить затраченных усилий? Хотелось бы надеяться – возвращение Pitfall в 16-битную эпоху оказалось вполне удачным. ■

ОЛЕГ КОРОВИН KOROVIN@GAMELAND.RU

WARIO WARE INC: MEGA MICROGAMES

- ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance
- ЖАНР: mini-games
- ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РАЗРАБОТЧИК: Nintendo R&D1
- ДАТА ВЫХОДА: 26 мая 2003 года (США)

<http://www.nintendo.com/>

Японские рецензенты из Weekly Famitsu поставили Made in Wario (тамашнее название Wario Ware) 35 баллов из 40 возможных, удостоив ее золотой награды. Неслабо для сборника мини-игр с давно знакомым геймплеем и с детства привычными героями, правда? А все потому, что это работа сумасшедшего гения. Такое обычно делают в Sega. Идея – проще не бывает: собрать в одном картридже все классические 8-битные игрушки, нарезать их на кусочки продолжительностью в по три секунды и получившийся дурдом без разбора вывалить на игрока! Под раздачу попали Mario, Zelda, Metroid, Duck Hunt, F-Zero и Punch Out – вы боксируете, прыгаете через пропасти, стреляете в уток, мчитесь по трассе, уворачиваетесь от ракет, хлопаете мухобойкой комаров, спасаете принцессу от горилл и лавируете по красным псевдотрехмерным лабиринтам с Virtual Boy! Все это – в дикий темп, в режиме калейдоскопа. Только освоились, бах! – новая игра, другая цель и условия! Управление однонопочное. Удовольствия – море. ■

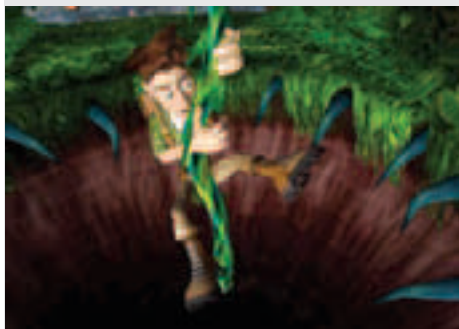
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ VALKORN@GAMELAND.RU



Анимации в Rise to Honor – что надо: motion capture делает свое дело.



Герои, конечно, несколько угловаты...



Гарри – типичный для игр и Голливуда смешной, но обаятельный неудачник.



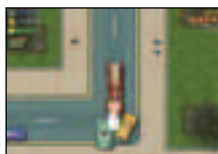
В джунглях пройдет значительная часть игры. Мы рискуем пресытиться зеленью.



Разряженный под Линка Варио мчится в пещеру за мечом. Успеет ли?



Да, здесь примитивная графика. И никого это не смущает.



GRAND THEFT AUTO

17 АПРЕЛЯ СОСТОИТСЯ РЕЛИЗ
КОЛЛЕКЦИОННОГО ИЗДАНИЯ
ТРЕХ ЧАСТЕЙ GTA ДЛЯ PS ONE.

FAR CRY

- ПЛАТФОРМА: PC, Xbox
- ЖАНР: tactical FPS
- ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft
- РАЗРАБОТЧИК: CryTek
- ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

<http://www.crytek.com/>

Сколько шутеров прошло через мои натертые шотганом руки... Не сосчитать! Сколько монстров сказали свое последнее «Кхе», наглотавшись метко посланного в район грудной клетки свинца? Еще больше. По всей вероятности, в ближайшее время этот список пополнился еще парой сотен террористов. Воображение услужливо рисует такую предысторию. 2020 год. Меня, профессионального коммандо, по натуре волка-одиночку, забрасывают на забытый Богом тропический островок из рекламы «Баунти». На острове успешно функционирует база мистического доктора Зло, вынашивающего и периодически осуществляющего свои коварные планы. Все примитивно и избито – дело в деталях! Тут самое интересное: ОБЕЩАЮТ максимально приближенные к реальности законы физики и самый навороченный AI, вложенный в черепа врагов; по реализации максимально близкий к первоисточнику звук; уйму оборудования и оружия. А какие виды!!! Да-с, литься рекам крови. Опять... ■

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС INDEX@POCHTAMT.RU



Снайперский прицел особенно завораживает.



Герои, выполненные в стиле Small Soldiers, очень даже симпатичны.

ERIC YOUNG'S SQUAD ASSAULT

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy
- ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Matrix Games
- ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

<http://www.matrixgames.com/games/squadassault/>

К сожалению (хотя для большинства, пожалуй, все же, к счастью) последнее время экраны мониторов заядлых стратегов все чаще оккупируют RTS. Жанр пошаговых баталий отмирает, унося с собой частичку детства. Вспомните, сколько часов было беспощадно убито на Warlords и Jagged Alliance... Так вот, Squad Assault претендует на звание достойного преемника классики жанра.

Игра может похвастаться завидным арсеналом, с которым она идет войной на RTS. Здесь на первом месте переключения видов с 3D на 2D и обратно (первое – фанатам «Цивилизаций», второе – неравнодушным к Sacrifice). Второе, и главное, – такую роскошь, как AI, обещают заложить не только в головы противника, но и в наши бравые ребята. Значит, на поле боя они сами будут оценивать ситуацию и поступать соответственно выбранной тактике! Братцы, да только ради этого стоит ждать! ■

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС INDEX@POCHTAMT.RU



Остается только ждать результатов выполнения операции.



Четыре трупа возле пушки дополняют утренний пейзаж...

Игровые автоматы
клёвые вечерние дискотеки

ТЕБЕ НЕ ТЕСНО
НО ЖУТКО
ИНТЕРЕСНО
СУПЕР
ЭТО МЕСТО
ДЛЯ
ТЕБЯ

Зайди на наш сайт
www.dclub.ru
проконсультируйся и читай

Подземный
Центр Развлечений
“DOWNTOWN”

Манежная пл., 1., стр. 2
м. “Охотный ряд”
“Библиотека им. Ленина”
“Александровский сад”
ТК “Охотный ряд”
3 нижний уровень

Тел.: 737-83-83
737-83-82
737-83-39



AQUANOX 2: ОТКРЫТИЕ

ВОСЕМЬ ЧЕЛОВЕК НА СУНДУК МЕРТВЕЦА

ШЭЙН ТРЕЙСИ
sommonel@ineonet.net

Не сиквел, не add-on, а «неведомая зверушка», параллельная история, развивающаяся в то же самое время, что и события первого Aquanox, живет в коробке с названием Aquanox 2: Revelation. Искусникам из Massive Development удалось доказать, что их источник вдохновения еще не исчерпан, и тематику подводной охоты с применением тяжелого вооружения можно «расширить и углубить».

В ТИХОМ ОМУТЕ

2666 год. Эмеральд Флинт где-то далеко на съемочной площадке Aquanox I воюет с Crawlers и прочим негативным населением подводной страны Аква. А у нашего героя, юного Уильяма Дрейка, вокруг тишь да гладь, да ублаживающие колебания планктона за иллюминато-

«ЭТО ТВОЙ КОРАБЛЬ?» – ИНТЕРЕСУЕТСЯ У ДРЕЙКА ЗАГАДОЧНАЯ ДАМА В АТАКАМА-СИТИ. «ДА...Я ЗНАЮ ТАМ ОДНОГО-ДВУХ ЧЕЛОВЕК», – УКЛОНЧИВО ОТВЕЧАЕТ ГЕРОЙ.

ром транспорта Harvester, наследства от семейного предприятия Drake Enterprises, и кажется, что ничто не может потревожить покой наших мирных вод. Отличный момент для ружья (в нашем случае подводного), чтобы выстрелить за сценой. Следуя за сигналом SOS, Дрейк в своем альтруистичном порыве очень быстро оказывается в компании семерых авантюристов, хозяйничающих на его корабле от мостика до мусорного отсека, оккупированного странным персонажем с именем Animal, очень похожим на Виктора Цоя. «Это твой корабль?» – интересуется у Дрейка загадочная дама в Атакама-Сити. «Да... я знаю там одного-двух человек», – уклончиво отвечает герой. Отныне его, а значит, ваша роль на Harvester – рыбка на посылах, и на статус золотой даже не надейтесь. Если кого-то понадо-

бится послать на разведку, возглавить конвой или просто разобраться с малосимпатичными персонажами (Crawlers, пираты и Ко), норовящими атаковать ваш фамильный подводный корабль – не сомневайтесь, все эти миссии будут возложены на ваши героические плечи. Выполните – снисходительно похвалят (расслабляться не советую), не выполните – пеняйте на себя и давите кнопку «Повторить миссию». По ходу игры у вас будет не один шанс изменить ваши взаимоотношения с «великолепной семеркой», состоящей из любителя крепких словечек капитана Амитаба, загадочного первого помощника Ната, механика Фаззихеда, болтливого ловеласа Стоуни, знойной китайки Мэй «Mayday» Линь, почему-то называющей себя ронином, красотки Анджелины, склонной к философской рефлексии, и вышеупомянутого Энимала, отличающегося темпераментом нервическим и порой агрессивным. Все эти граждане будут доставлять вам те или иные беспокойства, интриговать, соблазнять, обманывать, помогать и наставлять на путь истинный по мере сил. К сожалению, на беседы отве-

ВЕРДИКТ

БУЛЬКАЕТ!



8.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Аутентичная атмосфера, нетривиальный сюжет – аккуратно сделанная игра с неприхотливыми системными требованиями.

МИНУСЫ

Долгие беседы с NPC, скудные ландшафты, тугодумие вражеского AI, невозможность сохраниваться в ходе миссии.

Хорошая, добротно сделанная игра без сюжетных и визуальных излишеств, которая не заканчивается с финальным роликом.



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

ДЛЯ ТЕХ, КТО В ПОДВОДНОЙ ЛОДКЕ

Предок Aquanox 2 и основоположник серии появился на свет в 1997 году и назывался Schleichfahrt, что в переводе на простой и понятный всем английский звучало как Archimedean Dynasty. Практически не имея конкурентов в своем жанре, игра произвела определенный

шум на рынке и пользовалась пусть не слишком большим, но устойчивым успехом. На официальном сайте игры предистории посвящен отдельный раздел солидных размеров, где обстоятельно рассказывается, откуда есть пошла земля, то есть вода Aqua.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Archimedean Dynasty

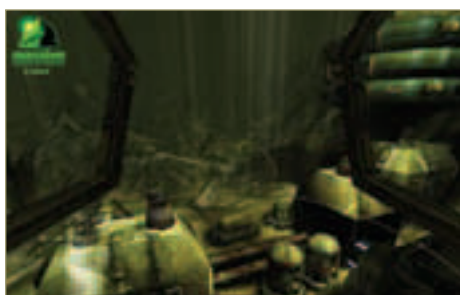
ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Descent III

ХОРОШИЙ ТЕХНОГЕННЫЙ ШУТЕР



«Плаваешь под водой и всех мочишь» – так можно резюмировать содержание игры.



В прародители серии Aquanox просятся почтенные аксакалы Descent и Wing Commander.



По ходу игры у вас будет не один шанс изменить ваши взаимоотношения с «великолепной семеркой» персонажей.

дено слишком много времени, и постоянные перебежки по локации (нельзя же ничего упустить!) быстро утомляют. Усилия по кликанью мышью на названиях мест и именах персонажей вознаграждает развитие сюжетной линии. Лицам с гуманитарными склонностями доставит удовольствие обнаружить в сюжете Aquapox 2 большое сходство как со знакомым всем без исключения «Островом сокровищ» Стивенсона, так и с классическими «романами воспитания». Не буду разрушать интригу, забегая вперед, но наемку, что «сундук мертвеца» в некотором роде будет...

➤ МОКРОЕ ДЕЛО

В прародители серии Aquapox просятся почтенные аксакалы Descent и Wing Commander. Генеалогическое древо игры они, безусловно, украшают, но при этом тащат за собой главную наследственную болезнь всех соросидичей по жанру – однообразие. «Плаваешь под водой и всех мочишь» – таким каламбуром можно резюмировать содержание игры. «Плавали, знаем!», – сказали в Massive Development и предъявили предмет своей гордости: в Aquapox 2 создатели отказались от принципа «пришел, увидел, всех убил».

ПРОСТО ДОБАВЬ ВОДЫ

СУМЕРКИ АКВЫ?

Будет ли Aquapox 3? В марте месяце среди фанатов игры прошел слух о том, что релиз третьей части игры состоится уже в 2003 году, на что публика отреагировала не без удивления: «Парни, вы делаете игры быстрее, чем я успеваю их проходить!»

Однако сами разработчики, следующие правилу «никогда не анонсируй игру, если не уверен, что она будет завершена», заявили, что, кроме английской версии Aquapox 2 и бенчмарка Aquamark, других проектов в обозримом будущем пока не предвидится.

Миссии (в игре их около 30) обросли ответвлениями в виде бонусов, которые есть практически на каждом задании. Теперь вы можете либо выполнить дополнительное задание в ходе основного, либо, сделав дело, смело гулять по просторным картам (декларируется площадь до 16 квадратных километров), выискивая, чем бы поживиться. От того, как вы проявите себя в бою, зависит, насколько толстой будет жировая прослойка боезапаса на вашей подлодке Salty Dog (еще одна часть семейного наследства), очертаниями напоминающей голову ризеншнауцера. Разумно предположив, что оружейные магазины не расставлены на дне морском аккуратными рядами с интер-

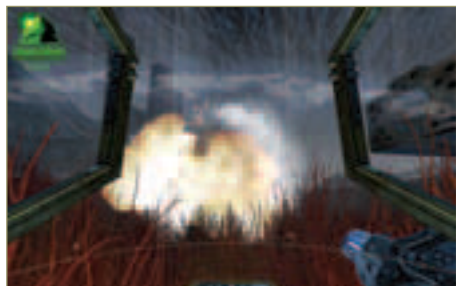
валом в два километра, авторы Aquapox 2 предложили нам более разумный альтернативный способ добычи оружия: по окончании боя в его акваторию выходит задумчивый механик Фаззихед и пожинает плоды битвы, которые затем перекочевывают в вашу амуницию. Так что насколько разнообразна будет ваша боевая экипировка, зависит только от ваших достижений в сражениях. От них же зависит и выбор плавсредств – при достаточной доле ловкости вы сможете расширить свой парк подводных судов методом отъема их у врага. Ну а жгущие карман деньги, полученные за успешное выполнение заданий, вы сможете успешно потратить по прибытии к месту очередной стоянки.



ПРОБИВАЮЩИЙСЯ СКВОЗЬ ПЕРЕВОД ОРИГИНАЛЬНЫЙ НЕМЕЦКИЙ ТЕКСТ (AQUANOX РОДОМ ИЗ ГЕРМАНИИ) СООБЩАЕТ МНЕ КУДА БОЛЬШЕ ИНФОРМАЦИИ - ПРИТОМ, ЧТО ВЛАДЕЮ Я ИМ НА УРОВНЕ ЧУТЬ ВЫШЕ «НИХТ ФЕРШТЕЙН, ФОЛЬКСВАГЕН».



От того, как вы проявите себя в бою, зависит прослойка боезапаса на вашей подлодке.



Страдающим клаустрофобией вход воспрещен!



Хуууулиииган!

В пятом номере:

Парашют:

камнем на землю

Брейк-данс:
танцуют все

Не теряйся:

как управлять танком

Отечественный слэнг:
история появления

А так же:

Деструктивные письма
премия Дарвина
самые шибанутые секты

Хулиган!

Журнал для тебя

и твоих безбашенных друзей

В продаже к Первомаю



ВЕС ВОДЫ

Aquanox 2: Revelation построен на том же графическом движке **Krass**, что и его предшественник. За год работы создатели игры постарались выжать из **Krass** все его возможности, добавив разнообразные пространственные эффекты, а также новые технологии. Все локации, где происходит общение с NPC, и сами персонажи были пререндерены и снабжены сложносочиненным шумовым фоном. По словам разработчиков, **Krass** полностью поддерживает новые функции видеокарт **GeForce FX**, а также **DirectX 9**.

Местные жители, помимо оружия и боеприпасов, также настойчиво предлагают приобрести различные вещества для изменения сознания, но наш герой, демонстрируя завидную стойкость характера, пренебрегает заманчивыми зазывами и не употребляет ничего крепче двойной колы...

Набор миссий, как уже было сказано выше, достаточно традиционен; кроме того, помимо основных заданий, необходимых для продвижения сюжета, вы можете подработать на стороне, помогая (не безвозмездно, разумеется) различным NPC, которые будут рады назвать вас своим другом – при условии, что они вспомнят ваше имя. Вражеский AI я бы не назвала гениальным, но свою порцию машинных усилий он отрабатывает – враг умеет использовать рельеф местности, уворачиваться от атаки и демонстрировать снайперские навыки. Имеют место быть приступы тупости, проявляющиеся в виде упорной лобовой атаки или задумчивого дрейфования под огнем, но, на счастье авторов, в пределах той допустимой погрешности, когда ругать их за это еще в некотором роде совестно. К серьезным недостаткам можно причислить невозможность сохраняться во время выполнения заданий (и это в 2003 году нашей эры!); для лузеров приделана

та самая издевательская кнопка «Повторить миссию», хотя воспользоваться ей могут и перфекционисты, недовольные собственными результатами.

➤ НАМ БЫ, НАМ БЫ, НАМ БЫ ВСЕМ НА ДНО!

Эта штука посильнее горьковского «На дне». Визуальный ряд **Aquanox 2** не пестрит изобилием красок и не играет причудливым разнообразием деталей. «Страдающим клаустрофобией вход воспрещен!» – такую наклейку не мешало бы прилепить на упаковку с игрой. На дне солнечные лучи, падающие сверху, бесследно исчезают в зеленовато-серой мгле, и лишь пузырьки воздуха да мириады частиц планктона подхватывают их, растаскивая на мельчайшие крошки. За атмосферу игра получает безусловные 9 баллов из 10. 9 – потому что в подводном ландшафте напрочь отсутствует такой немаловажный элемент, как рыбы. Убедительная просьба к уважаемым читателям: если вам повезет больше, чем мне, и вы увидите хоть одну, пришлите мне фотокарточку... скриншот, я хотела сказать. Карты, как и обещали, немаленькие, рельеф разнообразен (насколько может быть разнообразно морское дно), но будьте готовы к тому, что при попытке преодолеть не такой уж высокий на вид хребет вы уткнетесь в него носом – во фразе «шесть степеней свободы» слово «свобода» не следует понимать так уж буквально. В отличие от большинства подобных игр, радар передает не плоскую схему, а трехмерную карту дна с цветowymi подсказками.

В звуковом оформлении музыки отведена, бесспорно, доминирующая роль. Авторы не побоялись удариться в эклектику, и сделали это искренне и с удовольствием: саундтрек **Aquanox 2** в ходе одной и той же миссии может меняться от

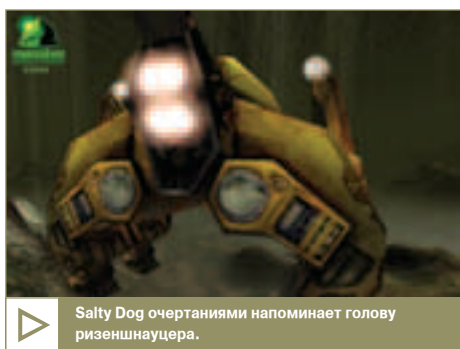
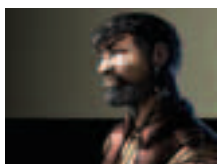
величественного симфонического звучания до агрессивного техно, живо напоминавшего мне **Need for Speed**. Музыка не заглушает шум битвы, а если вы ее выключите, то тут же погрузитесь в давящий на уши низкочастотный гул толщи воды, окружающей корабль.

Если вам хочется острых ощущений, можете включить режим симуляции в управлении подлодкой – от настоящей симуляторной сложности он довольно далек, но аркадности поубавит, и большую часть миссии вы будете сражаться не с врагами, а с собственным непослушным плавсредством, повинующимся, возможно, законам физики, но никак не вам.

➤ ЙОХО-ХО, И БУТЫЛКА РОМА!

Финита ля комедия, миссия выполнена, но, к счастью, о нас думает не только некая бытовая техника, но и добрые люди из **Massive Development**. Для тех, кто по прохождении **Aquanox 2** чувствует себя «обезвоженным», есть еще около трех десятков дополнительных одиночных миссий – несколько тренировочных, повторы основных миссий игры плюс несколько бонусов. Задания варьируются, как в самой игре, от относительно мирных до ожесточенных сражений – как массовых, так и дуэлей. Из личных фаворитов могу выделить гонки в Неополисе – ну точно **Need for Speed** под водой (следует понимать как комплимент), где отсутствие четкой трассы позволяет отрабатывать собственную тактику борьбы за лидерство. Так что предупреждаю: только от вас будет зависеть, сколько времени вы проведете в компании **Aquanox 2**. Учитывая расторопность, с которой разработчики **Massive Development** выпускают со своего конвейера новые игры, не исключено, что вы оторветесь от игры аккурат к выходу очередного продолжения. ■

«ПЛАВАЛИ, ЗНАЕМ!» – СКАЗАЛИ В MASSIVE DEVELOPMENT И ПРЕДЪЯВИЛИ ПРЕДМЕТ СВОЕЙ ГОРДОСТИ: В AQUANOX 2 СОЗДАТЕЛИ ОТКАЗАЛИСЬ ОТ ПРИНЦИПА «ПРИШЕЛ, УВИДЕЛ, ВСЕХ УБИЛ».



Первая игра для PlayStation 2 полностью на русском языке!



PRIMAL

Четыре Мира
Два Героя
Одна Судьба



- Погрузись в лабиринт таинственных миров, полных опасностей и приключений за гранью реальности!
- Насладись доселе невиданным уровнем графики, музыки и спецэффектов
- Прими непосредственное участие в зрелищных сражениях и попробуй свои силы в решении хитроумных головоломок



www.primalgame.ru

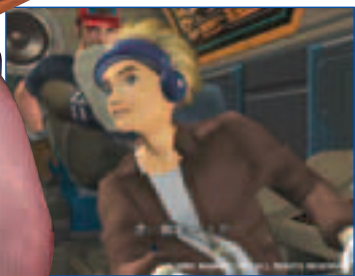
PlayStation 2

Эксклюзивный дистрибьютор в России - компания Софт Клаб: т.(095) 232-69-52; sales@softclub.ru



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Namco ■ РАЗРАБОТЧИК: Monolith Soft
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

XENOSAGA EPISODE 1: DER WILLE ZUR MACHT



ВОЙНА И МИР



**НАЛИЦО
СВОЕОБРАЗНАЯ
КОМПЕНСАЦИЯ:
ЖАЛУЕТЕСЬ, ЧТО НЕ
ДАЮТ ПОНАЖИМАТЬ
КНОПКИ НА ДЖОЙСТИ-
ТИКЕ? – ТАК ПОПРО-
БУЙТЕ РАЗОБРАТЬСЯ В
ХИТРОСПЛЕТЕНИЯХ
СЦЕНАРИЯ, БЛАГО-
ЗАНЯТИЕ ЭТО НЕ МЕНЕЕ
ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ.**

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Нынешний номер «СИ» наглядно демонстрирует превосходство американского игрового рынка над европейским: ни рецензируемая на соседних страницах .hack, ни Xenosaga даже не анонсированы в Старом Свете. Следовательно, наши шансы увидеть их замедленные и сплюснутые PAL-версии стремятся к нулю. При всей незаурядности .hack совершенно непростительна потеря именно

Xenosaga – главной RPG сезона по эту сторону от Final Fantasy X-2.

Больше года назад Xenosaga засветилась у нас в рубрике «Хит?» – тогда мне выпала возможность познакомить читателей с ее сюжетной линией, центральными персонажами и основами игровой механики. Этот материал можно найти в 05(110) номере журнала (или набрав в сети адрес <http://www.gameland.ru/magazine/si/110/032/1.asp>). Ссылку я привожу потому, что для повтора всего изложенного в том тексте у нас сейчас просто недостаточно места. Если бы Xenosaga вышла в Европе, вы бы наверняка в данный момент читали шестиполосную cover story – но американская природа игры диктует свои требования к форме рецензии. Итак, чтобы выпустить масштабный проект Monolith Soft на английском языке, локализаторам из Namco потребовалось долгих двенадцать месяцев. Действительно ли перед нами «убийца Final Fantasy», как предполагали многие обозреватели? Однозначно ответить сложно – все зависит от того, какими критериями вы руководствуетесь при оценке RPG.

КИНО

Основное отличие Xenosaga от сериала Final Fantasy и, пожалуй, всех остальных современных (как приставочных, так и компьютерных) RPG заключается в способе повествования, избранном режиссером Тэцудей Такахаси (Tetsuya Takahashi). Будучи «космической оперой», игра полностью ориентирована на сюжет – балом правит эпическая история, все остальные

элементы проекта полностью ей подчинены и будто даже существуют в какой-то другой плоскости. Велика вероятность, что те 40-60 часов, которые займет в вашей жизни Xenosaga, пролетят как одно мгновение: оторваться, как избито это бы не звучало, практически невозможно. Удивительно, если учесть, что примерно половину игрового времени вы, по сути, не играете вовсе. Если вам претят неинтерактивные сюжетные ролики, Xenosaga не для вас. Продолжительные, длиной достигающие полчаса видеовставки – суть игры, ее ядро, главная изюминка и прелесть. Они заставляют влюбиться в героев, раскрывают секреты мироздания, они красивы и отлично срежиссированы. За первые пять часов игры вы управляете героями от силы часа полтора – остальное время Dual Shock покоится на полу, в то время как на экране разворачивается зрелище, по накалу страстей не уступающее «Евангелиону». Домочадцы пару раз интересовались, почему я смотрю фильм, сидя с джойстиком в руках. Действительно, во всем, что касается сюжета, Xenosaga требует от игрока крайней пассивности и готовности терпеть получасовые перерывы между сессиями геймплея. Другое дело, что «терпеть» почти сразу же превращается в «наслаждаться».

ВСЕ, ЧТО ТОЛЬКО МОЖНО – И ДАЖЕ БОЛЬШЕ

В предыдущей работе Monolith, знаменитой Xenogears, 30-пиксельные плоские герои вели пространственные диалоги о судьбах вселенной – рассуждения, безуслов-



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Xenogears



НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Final Fantasy X



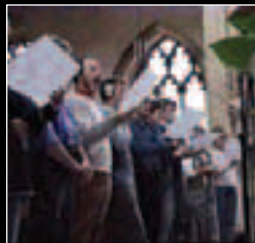
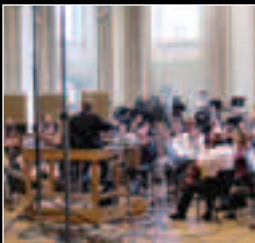
XENOSAGA И FFX ОЛИЦЕТВОРЯЮТ ПОЛЯРНЫЕ ПУТИ К СОВЕРШЕНСТВУ

ЗВУКИ МУ



КОМПОЗИТОР MONOLITH SOFT ИЗБРАЛ НОВЫЙ ПОДХОД К РАБОТЕ

Звучащие в игре композиции Ясунори Мицуды исполнены Лондонским филармоническим оркестром. Как признается сам композитор, сочиняя музыку к Xenosaga, он руководствовался принципиально иной методикой, нежели при работе над саундтреками Xenogears и Chrono Cross. Раньше он писал несколько десятков мелодий, отражающих те или иные оттенки настроения, а продюсеры игрушек решали, в каком месте они будут звучать. Теперь у Мицуды в распоряжении находился полный сценарий, и композиции изначально создавались в качестве аккомпанемента к конкретным сценам игры, как это принято в кино. Результат превосходит все ожидания.



В боях на A.G.W.S. вы станете свидетелями впечатляющих спецэффектов.

ВЕРДИКТ



ОШЕЛОМИТЕЛЬНО!



9.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Колоссальный масштаб повествования, затягивающий геймплей, графические находки и шедевральный саундтрек!

- МИНУСЫ

Пожалуй, недостатком можно назвать слишком четкое расслоение на игровую и «киношную» составляющие. И все.

Грандиозный космический эпик, по чьему-то недосмотру оказавшийся еще и прекрасной видеоигрой! Собирайте подписи за выпуск в Европе.

но, гениальные, но со временем могущие крепко наскучить из-за условности и статичности сопровождающей картинки (что, впрочем, нисколько не помешало игре стать одной из самых блистательных RPG для PS one и прослыть поистине культовой среди российских геймеров). Будучи вольным приквелом Xenogears, Xenosaga одновременно дарит нам и Зрелище с большой буквы, и серьезную пищу для ума. Взяв высокий старт, сценаристы не думают сбавлять темп, разжевывая для игрока происходящие события – а от вас требуется внимательно следить за ходом сюжета, сопоставлять и анализировать факты, иначе ключ к пониманию истории (для кого-то эквивалентный интерес к игре) будет утерян. Налицо своеобразная компенсация: жалуетесь, что не дают понажимать кнопки на джойстик? – так попробуйте разобраться в хитросплетениях сценария, благо занятие это не менее захватывающее. История стоит того: внушающая уважение своей масштабностью сага попеременно маскируется под научно-фантастический боевик, философский трактат или щемящую сердце мелодраму; особое внимание ав-

торы уделяют вопросам теологии, расизма, насилия, самопожертвования и самопознания. Характерно, что избранные героями способы разрешения встающих перед ними проблем далеко не всегда правильны с точки зрения норм поведения, принятых в цивилизованном обществе, но ни о каком морализаторстве здесь речи не идет. Сходство с поминаемым при каждом удобном случае «Евангелионом» (что ж поделать – столп, эталон!) можно усмотреть еще и на уровне восприятия Грандиозной Идеи через аллюзии: Xenosaga пестрит отсылками к ницшеизму, философии Юнга, творчеству Вагнера и Шекспира, религиозным догматам, теориям квантовой механики и биологии. Помимо прочего, тут нашлось место для гигантских орбитальных станций, бороздящих гиперпространство звездолетов, мобильных боевых доспехов и капитана по имени Черенков. Тут есть негуманоидные враги-гнозисы, человеичные киборги, волшебство и совершенное оружие. Тут, наконец, есть бесконечно большая и абсолютно чистая Любовь. Конечно, ненавистники длинных заставок в любой момент могут нажать кнопку

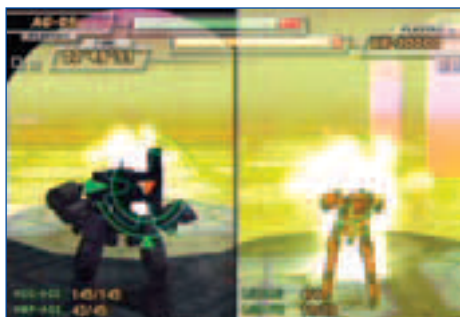
Start и все это промотать. С таким же успехом можно просто не покупать игру.

БОЛЬШИЕ ГЛАЗА

Перечисленное выше ни в коем случае не означает, что без обширных познаний в области мировой литературы (включая Толстого, Библию и Каббалу) к Xenosaga лучше не приближаться. Даже если пренебречь многообразием поднятых культурных пластов, перед нами моментально затягивающая история с живыми действующими лицами, выполненная на технологическом уровне, приличествующем крупнобюджетному проекту такого калибра. Тот факт, что события происходят в далеком будущем, позволил художникам поэкспериментировать с обликом героев – кто может поручиться, что человек в седьмом тысячелетии не будет напоминать персонажа аниме? В прологе игры мы видим вполне привычных людей XXI века – ведущих раскопки археологов. Стоит им обнаружить таинственный монолит Зохар, как действие переносится в 7277 год, и на сцене появляются изящные, подчеркнуто красивые, чуть эфемерные герои, нарисованные художником Кунихико Танака (Kunihiko Tanaka, av-



Выглядящая как 12-летняя девочка, МОМО и сражается подобающим особе такого возраста способом.



Мини-соревнование для двух игроков построено вокруг турнира мехов.



KOS-MOS – разработанный под руководством Сион андроид, который призван избавить человечество от внешней угрозы.



▶ Главная героиня Сион Удзуки впервые сталкивается со спецназовцем-расистом, не переносящим искусственно выращенных людей.



▶ Отразить нападение гнозисов не способны даже эти боевые машины.



▶ Ключевой персонаж, хаос (именно так – с маленькой буквой) на поверку оказывается... ангелом.

БАЛОМ ПРАВИТ ЭПИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ, ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ПРОЕКТА ПОЛНОСТЬЮ ЕЙ ПОДЧИНЕНЫ И БУДТО ДАЖЕ СУЩЕСТВУЮТ В КАКОЙ-ТО ДРУГОЙ ПЛОСКОСТИ.

тор Kei the Metal Idol), воплощенные в виде трехмерных моделей из 10.000 полигонов и анимированные с помощью motion capture. На протяжении первых десяти часов в действие вбрасываются все новые и новые лица, каждый из этих героев по-своему неповторим и хорошо озвучен. Чувствуется, что в графику и звук вложено немало сил и средств: со вкусом проработанная архитектура помещений, острые обводы техники, яркие боевые спецэффекты и вычурные костюмы (над одеждой сотрудников корпорации Vector и формой солдат Федерации трудились разные модельеры) соседствуют с невероятно мощным саундтреком от Ясунори Мицуды: на этот раз маэстро отошел от излюбленных кельтских фолк-мотивов, обратившись к грегорианским песнопениям и громоподобным симфоническим раскатам, идеально подходящим в качестве фона для «космической оперы».

▶ ТОЧНЫЙ РАСЧЕТ

Подстать всему остальному и геймплей, наследующий некоторые традиции Xenogears и устраняющий самые вопиющие недостатки предшественницы. В

частности, приказали долго жить «случайные» сражения: теперь врагов видно на экране, и нежелательного боя можно избежать, аккуратно прокрадываясь вне зоны их видимости – прямо как в Metal Gear Solid или Splinter Cell. Сами драки пошаговые, с участием трех бойцов с вашей стороны. Половина из шести игравельных героев способна управлять мобильными доспехами A.G.W.S. – при этом нельзя использовать предметы и «магические» Ether-атаки, зато драматически возрастает выносливость и, естественно, сила удара. К «геометрическим» кнопкам привязаны различающиеся по мощности и радиусу поражения приемы. Сражения в Xenosaga все больше тяжелые, почти после каждой стычки нужно лечиться (лучше сразу отрядить персонажа, занимающегося исключительно врачеванием товарищей), а перезагружаться с экрана Game Over придется заметно чаще, чем в большинстве других RPG – впрочем, все сложности лишь раззадоривают, ведь игровой баланс выверен настолько кропотливо, что обвинить управляемых компьютером противников в нечестности невозможно. Для

Monolith было крайне важно, чтобы игровой процесс не поубавился на фоне сюжетной составляющей, а для этого необходимо было создать по возможности гибкую, удобную и ненавязчивую систему «прокачки» героев. Поставленную задачу команда выполнила на все сто: вопреки обыкновению, якшаться со всеми этими накапливаемыми уровнями, Теш-очками и запасными частями роботов не то чтобы не скучно, а даже увлекательно.

▶ ЗА ГРАНЬЮ ДОБРА И ЗЛА

Xenosaga – без сомнения, игра не для каждого. В отличие от попсовой (в лучшем смысле слова) Final Fantasy X, она не старается моментально и безоговорочно понравиться всем и каждому, влюбить в себя геймеров вне зависимости от их пола, возраста и вероисповедания. Наполовину RPG, наполовину трехмерный НФ-сериал, она привлечет игроков способных отвлечься от стандартных фэнтезийных сеттингов и типичных ролевых раскладов. Она почти гарантированно заинтересует ценителей качественного фантастического кино, а любители аниме вообще будут чувствовать себя в этой вселенной как рыба в воде. Жаль, что выбранный Monolith Soft способ изложения материала способен отвести не особо настойчивых игроков – успех у широкой аудитории необходим для продолжения серии (еще более прискорбным в этом свете выглядит решение не выпускать игру в Европе). Но даже если сиквел Xenosaga так никогда и не увидит свет, первая часть точно останется в памяти геймеров как яркая жемчужина из короны PlayStation 2, блистающая наравне с Final Fantasy X. ■

МИНИ-ИГРЫ

В XENOSAGA ИХ ПРИПАСЕНО ДОСТАТОЧНО

Самая внушительная мини-игра представляет собой аналог широким известной Magic: the Gathering – с редкими картами (как вам изображение Сион в купальнике, например?), бустерами и непомерно раздутыми правилами. Помимо кардгейма, к вашим услугам казино с бильярдом и строительная площадка, где можно попрактиковаться в управлении буром (передвигаемая вращающееся сверло на манер автомата «краб», нужно устанавливать его строго над целями и только потом опускать вниз) и совершенно ненормальный конкурс по открыванию дверей.



▶ Киборг Зигги демонстрирует себя с наиболее выгодной стороны.



▶ В ход идут заклинания, заставляющие вспомнить греческий алфавит.



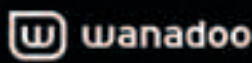
INQUISITION



ТАЙНАЯ ПЕЧАТЬ ТАМПЛИЕРОВ

По вопросам аренды проката и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ билетов по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-ed@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поговорки зарегистрированным пользователям по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Спектр", www.edyssej.ed.ua, e-mail: ed-rom@edyssej.ed.ua, тел.: 0-10-38040-735-10-05. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 0-10-372-605-57-38. Полномочная исполнительная компания "Медиа-Сервис-2000", Полесья 3а № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
©2002 Wanadoo Edition. All rights reserved.





TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

SHIT SVOBODY

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@voxnet.ru

Очередной долгострой предстал перед моим скромным взором, такой заманчивый, многообещающий (точнее, обещавший). Движок, знаете ли, будет новым. Дизайн, там, получше. Управление командами пограммнее. Миссий всяких навалом. Не римейк, но сиквел! И ведь не соврали. И правда: все на местах, все по-старому. Чистой воды R6, а все заметные недочеты – тяжелое наследие предыдущих игр серии.

НАША СЛУЖБА

Rainbow – это выдуманное Томом Клэнси интернациональное подразделение по борьбе с мировым терроризмом. В него

входят представители всех стран мира: Россия, Израиль, Франция, США и так далее. Все бойцы являются экспертами в различных областях, причем специальность определяется характеристиками бойцов (что, по большому счету, во время миссии практического значения не имеет). Помимо этого, у каждого бойца есть своя биография, медицинская карточка, описание основных навыков, подробная таблица характеристик и предпочитаемый набор вооружения. Игровой процесс не менялся с самой первой части. Вам выдают задание, делятся важной информацией (например, советами по подборке специалистов, сведениями о размещении террористов на карте и т.д.), затем предлагают набрать команду и составить план выполнения задания. После всего этого выпускают на миссию. На экране набора подразделения вы не только выбираете бойцов, но и определя-

ете вид оружия (основное и запасное), которое они возьмут с собой, тип патронов, дополнительные предметы (гранаты, приборы и так далее), а также тип брони и камуфляжную окраску. Вы можете взять на задание до восьми бойцов, распределяя их по трем группам (в предыдущих частях групп было четыре, кстати). Ассортимент средств нейтрализации террористов очень широк: несколько десятков автоматов, винтовок, пулеметов, пистолетов-пулеметов; есть гранаты осколочные, ослепляющие и газовые; в вашем распоряжении будет и прибор ночного видения, и сенсор сердцебиения; даже пули можно выбирать на свой вкус: простые в цельнометаллической оболочке или со смещенным центром тяжести. На экране «одевания» бойцов вы проведете много увлекательных минут, подыскивая идеальный вариант экипировки для «Радуги».

Затем наступает стадия планирования. На схематичной многоуровневой карте вы можете расставить точки следования, по которым будет ходить выбранная команда, а также назначать так называемые Go-Codes – места, в которых ваша команда должна будет сделать опреде-

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?

СТАРИКИ-РАЗБОЙНИКИ

С самой первой Rainbow Six имена бойцов практически не изменялись. Так что российско-израильско-американская коалиция остается и по сей пору одной из лучших команд. Двое штурмовиков: Геннадий Филатов и Аркадий Новиков, разведчица

Айана Якоби и снайпер Гомер Джонстон при поддержке координатора-разведчицы Трейси Ву (которую я всю игру путал с нашей незабвенной Шейн Трейси) способны разобраться с любым террористом, будь он в сортире или вне него.

ВЕРДИКТ

ДЛЯ СПЕЦИАЛИСТА



8.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

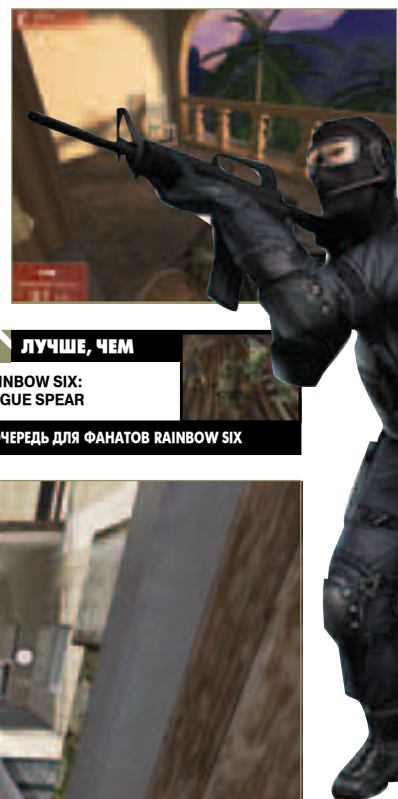
ПЛЮСЫ

Добротный антитеррористический симулятор, хорошая анимация, вдумчивый геймплей, интересный мультиплеер.

МИНУСЫ

Тормозной неоптимизированный движок, высокая сложность прохождения, а также пара десятков проходных функций.

Третья часть известнейшего сериала по мотивам триллера Тома Клэнси удалась. Сохранив драйв прежних игр, она, возможно, привлечет новых игроков.



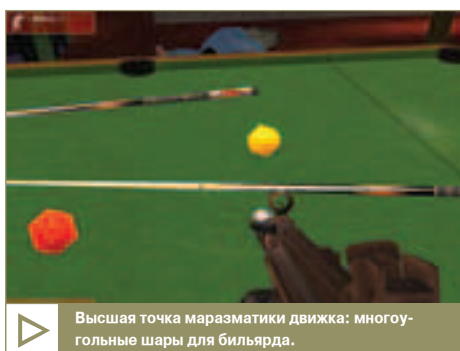
ХУЖЕ, ЧЕМ

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL

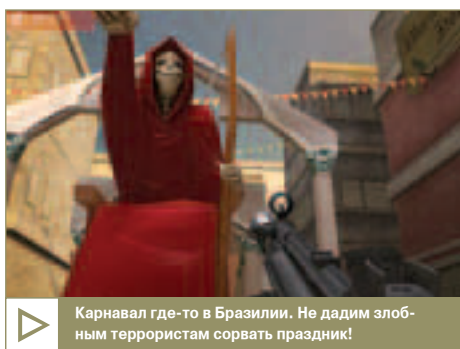
ЛУЧШЕ, ЧЕМ

RAINBOW SIX:
ROGUE SPEAR

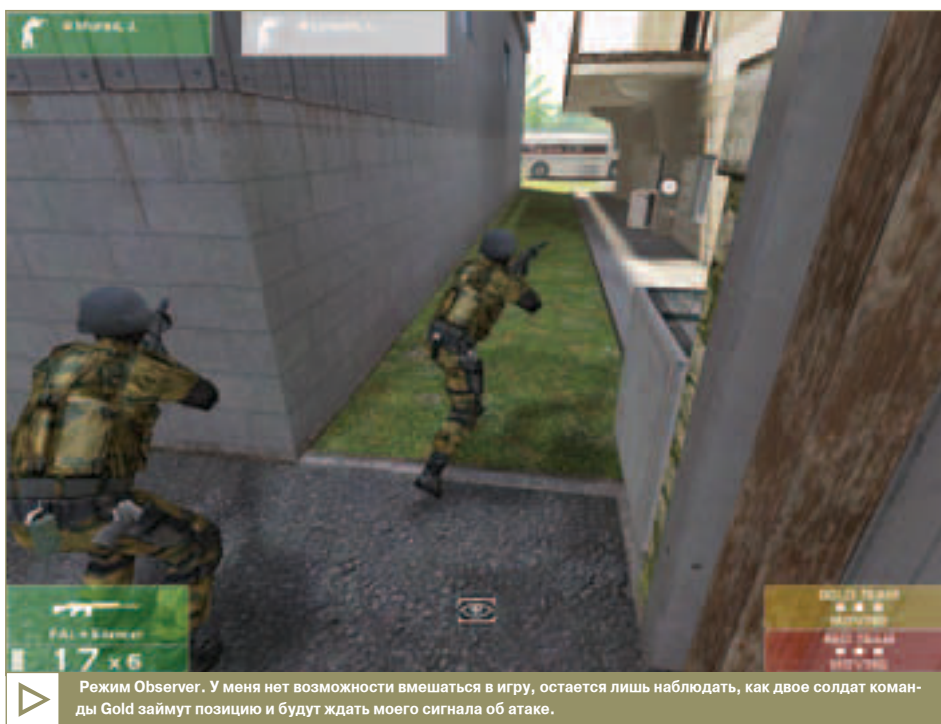
УВИ, НО ИГРА ПРЕДНАЗНАЧЕНА В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ДЛЯ ФАНАТОВ RAINBOW SIX



Высшая точка маршмэтики движка: многоугольные шары для бильярда.



Карнавал где-то в Бразилии. Не дадим злобным террористам сорвать праздник!



Режим Observer. У меня нет возможности вмешаться в игру, остается лишь наблюдать, как двое солдат команды Gold займут позицию и будут ждать моего сигнала об атаке.

ОДИНОКАЯ ОХОТА НА ЗАЛОЖНИКОВ



РЕЖИМЫ ИГРЫ В RAVEN SHIELD

В Raven Shield присутствует несколько режимов игры, доступных сразу по прохождении кампании. Lone Wolf: вам необходимо в одиночку прорваться сквозь ряды террористов из одной точки в другую. Terrorist Hunt: на карте присутству-

ют только террористы, которых и нужно «нейтрализовать». Hostage Rescue: вывести заложников в безопасную зону. Также есть режим Practice, в котором вы можете потренироваться перед отправкой в Настоящую Игру.

ленное действие (например, снять снайпера или приостановить продвижение) после вашего сигнала. Вы можете сохранить получившийся план перед его реализацией или же загрузить имеющийся (разработчики предоставили беспроигрышный вариант стратегии для каждого задания). План можно запустить как с вашим участием в роли командира одной из команд, так и без него. Для последнего существует режим Observer, в котором вы можете наблюдать за происходящим с любой точки карты. Можно, впрочем, обойтись без плана и попытаться пройти уровень «вручную», расходуя драгоценных бойцов. Вариант почти наверняка провальный – в одиночку всех террористов уничтожить крайне трудно, если вообще возможно.

И ОПАСНА, И ТРУДНА

Вот, собственно, и высадка. Команды срываются с места, послушно пробе-

гая по заданным точкам, отстреливая все живое, вытаскивая заложников и лишаясь собственных командиров. Будни «Радуги» не слишком-то радужны. Море трупов, потери личного состава. В ответственный момент кончились патроны, на перезарядку времени нет – схлопотал пулю (а здесь, как в жизни – два-три попадания, и ты труп). Неудачно кинул гранату, ранил товарища. На войне как на войне – ошибку можно совершить только один раз, второго уже не будет. Но если на войне силы противостоящих сторон хоть как-то равны, то в R6 подобное роскошество отсутствует. Вас максимум восемь, противников минимум десять. Враги облепают автоматами и очень хорошей реакцией. Помимо этого, в большинстве миссий рядом с ними находятся заложники, которые погибают от рук террористов менее чем через пятьдесят секунд после того, как вас заметят. Помимо этого сложность игры

БУДНИ «РАДУГИ» НЕ СЛИШКОМ-ТО РАДУЖНЫ. МОРЕ ТРУПОВ, ПОТЕРИ ЛИЧНОГО СОСТАВА. В ОТВЕТСТВЕННЫЙ МОМЕНТ КОНЧИЛИСЬ ПАТРОНЫ, НА ПЕРЕЗАРЯДКУ ВРЕМЕНИ НЕТ – СХЛОПОТАЛ ПУЛЮ (А ЗДЕСЬ, КАК В ЖИЗНИ – ДВА-ТРИ ПОПАДАНИЯ, И ТЫ ТРУП).



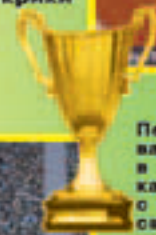
Миссия завершена. Заложники спасены, террористы нейтрализованы. Жаль, что бойцы команды Green об этом так никогда и не узнают.



CLASSIC SOCCER



- Вы можете играть против компьютера, либо вдвоем за одним компьютером
- Простота управления
- Великолепное звуковое сопровождение, реалистично передающее звук ударов по мячу и крики болельщиков



Перед Вами виртуальный вариант старой доброй игры в настольный футбол. Все, как и прежде: по 11 игроков с каждой стороны на поле, свисток судьи... матч начался! Здесь практически ничего не изменилось по сравнению с настольным вариантом, поэтому знающие оригинал проникнутся к игре уважением с первых же минут. Да и всем остальным потребуется совсем немного времени, чтобы усвоить правила и разобраться с управлением. Дерзайте!



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-od@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории Украины: ООО «Одесса», www.odessa.od.ua, e-mail: od-gum@odessa.od.ua, тел.: 8-10-28048-733-18-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии: компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@tiscali.ee, тел.: 8-10-372-605-37-38. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО «Ваше дело» Бизнес Центр «Митен» - Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании «Медиа-Сервис-2000». © 2001-2002 - Procentis GmbH.

ДАЛЕКАЯ РАДУГА

Книга *Rainbow Six* (до сих пор не изданная в России) повествует о командире сверхсекретного международного антитеррористического подразделения Джоне Кларке. Этот пятидесятилетний отставной военный, работавший на ЦРУ, решил организовать небольшую международную команду крепких бойцов, которые были бы способны провести те операции, от которых отказывается даже ЦРУ. Слово «Радуга» символизирует интернациональность команды, а R-6 – кодовое имя Кларка в «Радуге».



усугубляется невозможностью сохраняться во время задания.

Что касается AI персонажей, то скрипты его неисповедимы. Абсолютно. Ситуация: ваш подчиненный должен завернуть за угол, увидеть там двух противников и на месте в два выстрела их уложить. Что происходит: подчиненный заворачивает за угол, видит противника, стреляет в него, не попадает, но, вынужденный идти по точкам следования, не останавливается и в итоге ловит очередь в спину. Вам смешно, а когда составляешь тактический план, приходится и такие моменты учитывать.

Так что в погоне за реализмом разработчики убежали слишком далеко от баланса, что и повлияло на геймплей не самым положительным образом.

❖ ОШИБКА САПЕРА

Как уже было сказано, движок новый. Самый что ни на есть Unreal II, переработанный под девелоперские нужды. Честно скажу: не знаю, что у разработчиков за машины стоят, но Raven Shield при максимальных настройках на компьютере, отвечающем рекомендованным системным требованиям, реально тормозит уже в 1024x768.

И это притом, что какой-нибудь Splinter Cell на том же движке, только качественно оптимизированном, просто летает при максимуме детализации. Вот уж не знаю, то ли это «грамотное» портирование с Xbox так себя проявляет, то ли умелые руки Ubi Soft.

В любом случае, то, что вышло из-под пера Red Storm, и в подметки не годится иным образцам. Если тот же Unreal II на максимуме настроек со своими спецэффектами и десятками моделей на мониторе начинает лишь слегка притормаживать, то до какой степени надо было убить оригинальный код, чтобы он тормозил еще больше?



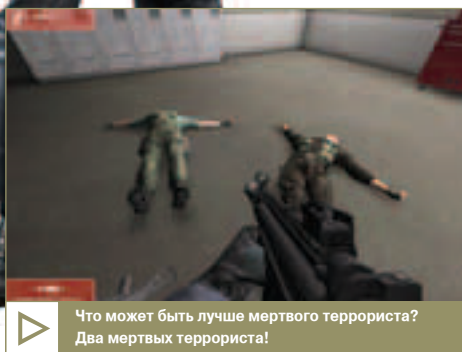
Хваленая физика движка Karma. Мертвый террорист зацепился рукой за перила и ни за что не хочет сползать. Забавно, но если выстрелить по труп, он даже не дернется.

В общем, готовьтесь к тому, что если вы рассчитываете именно на игру, то от ее визуальной части наслаждение получить будет несколько проблематично. Видать, и вправду разработчики хотят, чтобы мы больше времени проводили над планированием задания, а не над его выполнением.

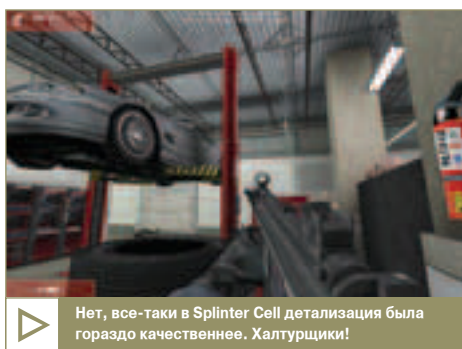
А ведь так старались, черт возьми. Солдат, кидающий гранату, сначала снимает ее с пояса, на котором она болтается с самого начала миссии, выдергивает чеку, бросает. Только что на землю не падает (хотя можно приказать команде это сделать). Стекла бьются очень реалистично. Террористы умирают не картинно, а в соответствии с законами физики. Правда, эта самая физика (движок Karma, доставшийся по наследству от Unreal II) иногда выделяет смешные финты – вроде мертвого противника, цепляющегося рукой за перила и упорно не желающего сползать на пол.

Так что же в итоге получилось – достойное продолжение идей *Rainbow Six* или провальная попытка повторить успех оригинала? Пожалуй, все-таки первое. Фанаты оригинальной «Радуги-6» не будут разочарованы – все в точности то же самое, что они видели и раньше. А что игра будет идти без тормозов только в разрешении 800x600 – ну так они привыкли к бедным текстурам и нелепым фигуркам. Игроков «без стажа» сначала отпугнет навороченность системы планировки, быстрые смерти, повышенная сложность, тормоза. Потом ничего, пообвыкнутся, разыграются – авось, дело и пойдет.

Но, честно говоря, могло быть и лучше. Могли бы сделать сохранения во время миссий, нормальную оптимизацию движка. Могли бы упростить систему точек следования, приказов. Могли бы. Но не сделали. ■



Что может быть лучше мертвого террориста? Два мертвых террориста!



Нет, все-таки в Splinter Cell детализация была гораздо качественнее. Халтурщики!



Снайпер слишком сосредоточен, чтобы увидеть незаметно подобравшуюся к нему Шейн Тр... простите, Трейн Ву.



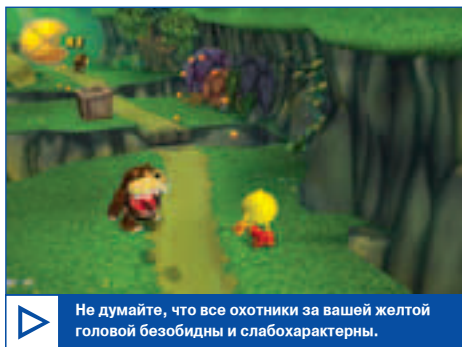
■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: platform
■ ИЗДАТЕЛЬ: SCE ■ РАЗРАБОТЧИК: Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ОБЗОР

<http://www.pacmanworld2.com/>



▶ Даже под водой вам не удастся скрыться от зорких очей привидений с моторчиками.



▶ Не думайте, что все охотники за вашей желтой головой безобидны и слабохарактерны.



▶ Возможно, в статике пластилиновый монстр покажется вам даже симпатичным. Но, едва он сдвинется с места, и личина сорвется – пенистой струей хлынут мутные потоки некачественной аляповатой анимации.

РАС-MAN WORLD 2

ФРУКТОВОЕ БЕЗУМИЕ

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Кто бы мог подумать, что после двадцати лет упорных исканий идеального образа супергероя наравне с техномонстрами, блондинами в плащах и сверхсекретными агентами будет красоваться коблбок с огромным всепоглощающим ртом? Классика нетленна. Где только не побывало это желтое чудище, чего только оно не ело. Опасайтесь, счастливые обладатели PS2, оно уже идет к вам.

Ровно год потребовался Рас-Ман'у для того, чтобы перебраться с PS one на PS2. Тут, казалось бы, он и должен был обрести почетную старость и тихую смерть. Однако не все спокойно в Рас-Ланд-королевстве. Коварные приведения, пробравшись под покровом ночи в Рас-деревно, сорвали с древнего дерева магические золотые фрукты. Именно в них заключалось все богатство и благополучие веселого желтого народца. Не-

когда заключенный под деревом, ваш главный антагонист Spooky снова на свободе. Теперь придется не только запирать его обратно под самые корни, но и вернуть все похищенные плоды.

На протяжении двадцати красочных уровней вам предстоит прыгать, как Соник, бегать, как Соник, и кататься, как Соник. Обилие съестных припасов и мультяшных монстров скрасит ваше непродолжительное путешествие. Собрав определенное количество жетонов, вы сможете играть в мини-игры. Рациональный смысл сего действия мне до сих пор не ясен, да и удовольствие, знаете ли, еще то. Как и в первой части, Рас-Ман может превращаться в стальной шар, становится неуязвимым и уменьшаться до размеров пятирублевой монеты.

Графическая сторона игры вызывает самые противоречивые чувства. Яркий гротеск плюшевых поверхностей – не иначе. Большие зеленые грибы с платформами на вентиляторах, бурые медведи с глазами навывкате, различные твари из магазина мягких игрушек – все это уж слишком по-детски, чрезмерно комично.

Можно было бы смотреть как мультфильм, но мультфильмы не бывают настолько угловатыми.

С камерой дела обстоят не лучше. Если в Рас-Ман World все были недовольны статичностью камеры, то во второй части порывы ярости вызывает именно ее «динамика». Как будто в движок встроено генератор самых неудобных видов.

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



ВЕРДИКТ

РАС-MAN НАВСЕГДА!



6.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Харизматичный культовый персонаж, динамичный геймплей, множество мини-игр, в том числе классические Рас-Ман.

Минусы

Неудобная камера в совокупности с невыразительной графикой серьезно портят общее впечатление. Явный плагиат с Sonic Adventure.

Очередное приключение легендарного героя. Детская игра с колоритными персонажами, угловатой графикой и неудобным управлением.



▶ Чем-чем, а разнообразием боссы не отличаются.

НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ

ТАКОЕ ВОТ КИНО

В обозримом будущем на широкий экран выйдет фильм с Пэкменом в главной роли. Crystal Sky Studios, с чей подачи появится этот шедевр, уже сей-

час заканчивает всю формальную волокиту с Namco. Жанр определен: приключенческая фантастика с элементами экшна.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Ratchet & Clank

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Pac-Man World

РАС-MAN WORLD 2 НЕ МОЖЕТ КОНКУРИРОВАТЬ С ТОПОВЫМИ ПЛАТФОРМЕРАМИ ДЛЯ PS2



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: management
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Universal Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Blue Tongue ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.bluetongue.com/game_jp.htm



▶ Во время таких прогулок следует быть осторожным, дабы не распугать обитателей парка.



▶ Тиранозаврик собрался позавтракать. Почему процесс принятия пищи многих так интересует?



▶ Без эффекта зеркальных отражений вода вряд ли бы смотрелась так хорошо.

ВЕРДИКТ

ОСНОВНОЙ ИНСТИНКТ



7.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Оригинальное воплощение идеи Jurassic Park. Исклчительно правильное и, как следствие, вполне успешное.

МИНУСЫ

Жирный минус – непродуманный, недоработанный, а стало быть, жутко неудобный интерфейс.

Стильный theme park, который не позволит вам замкнуться на одном унылом разведении динозавров.

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

ПОТЕРЯННЫЙ РАЙ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Доктор Алан Грант, один из ведущих палеонтологов в мире, наверняка поперхнулся, когда узнал о намерении Universal Interactive открыть парк развлечений с живыми динозаврами в качестве приманки для публики. Все-таки содержать attraction юрского периода – громадная ответственность. И еще неизвестно, за кем нужен больший уход: за ископаемыми ящерами или капризными посетителями...

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

Процесс заселения парка живностью трудоемкий, но вместе с тем хорошо всем знакомый. Прежде всего, вы нанимаете специалистов, которые ведут раскопки в различных частях света. Найденные кости и янтарь отправляются прямо в лабораторию, где генетики колдуют над восстановлением формулы ДНК. Заключительная стадия – инкубатор. Абсурд, но никто не запретит вам вывести динозавра, формула ДНК которого

выявлена не до конца. Просто неполноценный детеныш долго не проживет. Важная стратегия заключается в покупке артефактов на рынке – вы тратите деньги, но экономите время, и в долгосрочной перспективе все с лихвой окупается. Всего представлено 25 видов динозавров, причем все они отличаются индивидуальной схемой поведения и пользуются неодинаковой популярностью среди посетителей. В голове нужно постоянно держать, как минимум, пару томов справочника для юных палеонтологов. Встроенная Dinopedia раскрывает все тонкости ведения хозяйства – и правда, учитывать приходится все до малейших деталей. Из элементарного: травоядным нужно больше общения и благоухающей зелени вокруг, а плотоядных постоянно преследует инстинкт охоты.

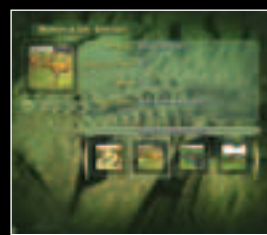
ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ

Заинтересовать посетителей – совершенно иная сторона бизнеса. Если одни пребывают в поиске жестоких зрелищ, другие с удовольствием любуются природными красотами. Третьи склонны придирается, и станут негодовать, если динозавры из разных периодов соберутся в одном загоне. Для поднятия настроения оставшимся, не поверите, достаточно просто показать палец. Сложнее всего сделать так, чтобы обитатели парка были на виду у посетителей. В таких целях сгодятся купола, в которые ведут подземные тоннели. Радует то, что всегда можно самому забраться в какую-нибудь смотровую башню и понаблюдать за происходящим от первого лица. Сразу становится ясна причина низкой популяр-

DINOPEDIA

ФАКТЫ, ОСТАВШИЕСЯ ЗА КАДРОМ

Во встроенной энциклопедии можно отыскать кучу информации, которой необходимо владеть для грамотного ведения хозяйства. Искренне жаль, что нет ни слова о фильмах – рассказать можно много интересного. К примеру, Спилберг был так уверен в успехе первой части Jurassic Park, что на стадии post-production отдал все в руки Джорджу Лукасу и сразу же приступил к «Списку Шиндлера». А знаете ли вы, что кадры с динозаврами в полный рост были сгенерированы на компьютере, а части тел представляют собой механические игрушки? Или... Извините, увлекся.



ХУЖЕ, ЧЕМ

Theme Park World



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Zoo Tycoon



НИЧЕМ НЕ ВЫДАЮЩИЙСЯ СИМ, НО ИГРАТЬ ИНТЕРЕСНО

e-shop

http://www.e-shop.ru

ХАКЕР'S STUFF X

ТОВАРЫ НА БУКВУ



Зрелищные разборки определенно заинтересуют впечатлительную часть гостей.



Не стоит забывать о соблюдении чистоты. Интересно, кто больше мусорит: обитатели или посетители?

ТРИ РЕЖИМА ИГРЫ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОВЕРШЕННО РАЗЛИЧНЫЕ АСПЕКТЫ ГЕЙМПЛЕЯ. НА ПРОТЯЖЕНИИ ДЮЖИНЫ МИССИЙ ВАМ ПРЕДСТОИТ КОЛЕСИТЬ ПО ОКРЕСТНОСТЯМ НА АВТО, ОТСТРЕЛИВАТЬ РАЗЪЯРЕННЫХ ТВАРЕЙ И ДЕЛАТЬ ФОТОСНИМКИ.

ности того или иного места – зачастую густая листва загораживает весь обзор.

Помимо создания необходимых условий для динозавров, всегда помните о безопасности гостей. Заборы, находящиеся под напряжением, камеры наблюдения и даже стационарные пушки – необходимый минимум предосторожностей.

Три режима игры представляют совершенно различные аспекты геймплея. На протяжении дюжины миссий вам предстоит колесить по окрестностям на авто, отстреливать разъяренных тварей и делать фотоснимки. Как варианты: путешествовать на воздушном шаре или вертолете. Фотографии оцениваются в зависимости от композиции и количества особей в кадре. PR-менеджер парка с радостью запродаст набор снимков в модный журнал, а это считается неплохим сторонним доходом.

Оставшиеся режимы: упражнения, где перед вами ставятся различные требования, и sandbox, хвастающийся от-

сутствием каких-либо ограничений.

СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД

Ахиллесова пята Operation Genesis – интерфейс. Экранное меню реализовано из рук вон плохо, а нетрезвому курсору ничего не стоит наткнуться на ненужную кнопку. Зато движок отлично справляется с воссозданием красот тропического острова. Трехмерные модели динозавров примечательны высокой детализацией – невооруженным глазом можно заметить отличия между внешне похожими брахиозаврами и бронтозаврами. Кроме того, позволяет свободно вращать камеру и совершать наезды. Обладателям мощных компьютеров повезло больше всего: с выставленными по максимуму настройками игра превращается в настоящее пиршество для глаз. Хочется отметить, что в качестве музыкального оформления использован оригинальный саундтрек Дж. Уильямса к Jurassic Park. Нужная атмосфера создается с первых нот, правда, ценители расстроятся, что в PC-версии музыка далеко до качества CD-треков. ■

Футболки "Procedure Drinks": темно-синяя/черная

\$13.99



\$13.99

Футболка "Хакер Inside": красная



Футболка "Голубое Окно Смерти Windows"

\$13.99

Коврик для мыши "Опасно для жизни"

\$9.99



ВСЕ ЭТИ ФИШКИ ТЫ МОЖЕШЬ ЗАКАЗАТЬ НА НАШЕМ САЙТЕ WWW.XAKER.RU,

ИЛИ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 928-0360, (095) 928-6089

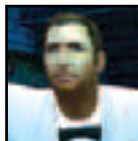


■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox, PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts
 ■ РАЗРАБОТЧИК: The Collective ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

<http://www.lucasarts.com/products/indiana/>

ВЕРДИКТ

ИНДИАНА КРОФТ



7.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

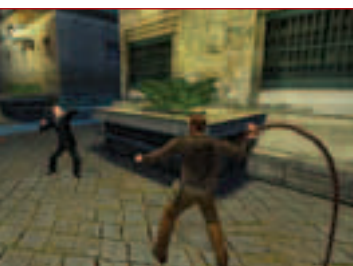
плюсы

Безглючная физика, высокая зрелищность, харизматичный герой.

минусы

Чудовищная вторичность, низкая динамика, традиционно плохая камера.

Практически безупречный представитель своего жанра. Вопрос только в том, кому все еще интересны клоны Tomb Raider.



Хлыстом в репу – ощущение весьма малопривлекательное.

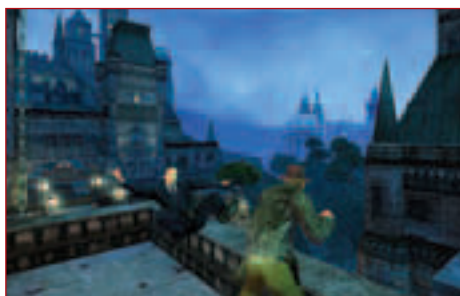
ХУЖЕ, ЧЕМ

Tom Clancy's Splinter Cell

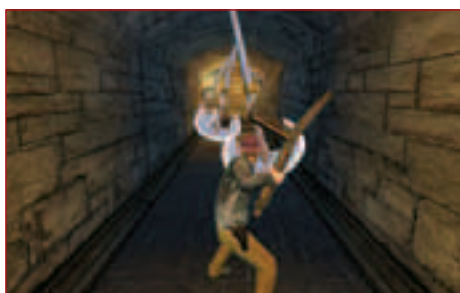
ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Tomb Raider

ЗАЧЕМ ИГРАТЬ В ТАКИЕ ИГРЫ, КОГДА СОВСЕМ НЕДАВНО ВЫШЕЛ SPLINTER CELL?



Что тут добавить? Жалко, не через бордюр – но все равно хорошо! Теперь подбежать, и ногой.



Бесстрашный доктор Джонс с табуреткой наперевес бросается навстречу опасности.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

ХЛЫСТАТЬ – ЭТО СУДЬБА

КОНСТАНТИН
 «ГУРУ БРАМИН» ИНИН
me@inin.ru

Однажды – в каком году дело было, наверное, уж и не вспомню – довелось мне обзирать игрушку под названием Indiana Jones and the Infernal Machine. Так получилось, что пришлось «пообщаться» и с пиратской версией, и в полной мере насладиться прелестями озвучки. Одна фраза прочно вошла в сленг моих друзей: в процессе обучения игрока Индиана останавливался под торчащей из стены балкой, внимательно смотрел на нее, важно помахивал кнутом и бесцветным голосом профессионального актера произносил: «Кажется, здесь можно хлыстать». С ударением на последний слог.

Игрушка закончилась, текст был сдан, я удалил Индиану и забыл о нем как о страшном сне. Как я думал, навсегда. ...Упавший на песок меч явственно звякнул. Я вздрогнул. Присмотрелся. Сомнений не было: это песок. Наверное, некоторые

кошмары преследуют человека всегда. 2003 год: мы с Индианой снова в строю.

ИЗ НЕЗАБЫТОГО

Если предыдущие серии приключений археолога обошли вас стороной, то поясню: Indiana Jones – это Лара Крофт в штанах (вас обошла стороной Лара Крофт? Боже, скажите, где вы живете, я тоже туда хочу!) Доктор археологии и искатель приключений, Джонс начинает свое путешествие где-нибудь в пещере, пробегает учебную миссию (пара рычагов и десяток монстров, расстреливаемых из самонаводящегося пистолета) и возвращается в офис. Там ему делают предложение, от которого он не может отказаться (древний артефакт в легендарных катакомбах, не меньше!) и Джонс отправляется за новыми рычагами и монстрами. В текущей серии мы ищем Сердце Дракона, находящееся в усыпальнице первого китайского императора. Аж дух захватывает.

Обычное такой игры не может быть практически ничего – и разработчики, вообще говоря, тоже это понимают. Описанию предпринятых сотрудниками компании... отчаянных попыток привнести в игрушку хотя бы что-нибудь свеженькое мы и посвятим ближайшие несколько страниц.

НАШИ

Доктор Джонс обладает следующими навыками:

1. Ходить и бегать. Перемещаться боком доктор Джонс не умеет – управление реализовано относительно камеры, а не относительно персонажа, что традиционно помогает доктору Джонсу спокойно и уверенно чувствовать себя на узких карнизах и балках.
2. Прыгать вверх и с разбега. С разбега доктор Джонс умеет прыгать на фиксированное расстояние, поэтому периодически приходится приземлять его лицом в стенку, чтобы, не дай бог, не пролететь.

ВЕЧНЫЙ КОНФЛИКТ ТЕХНОЛОГИЙ И ВКУСА

СТАТЬ ТАКИМ, КАК СЕЙЧАС, ДЖОНСА ЗАСТАВИЛ ПРОГРЕСС

Изначально LucasArts сделали из Джонаса совершенно не action. Самые первые игры с названием Indiana Jones были квестами. Фирменными, лукасартсовскими – для квестов это как знак качества. Крепкий сюжет и хороший юмор –

первая инкарнация Джонса на компьютере куда больше соответствовала духу фильма. Думаю, не надо объяснять, почему такой подход невозможен сегодня, и Джонс обязан прыгать и подтягиваться. И все же жаль, очень жаль.



Супостат, который на этом скриншоте стоит аккурат напротив доктора Джонса, издали напоминает... Бобу Фетта! Ну или Джанго. Честное слово. Даже если это действительно был бы он, мы бы не удивились. Вспомните THPS, друзья.

УДИВИТЕЛЬНОЕ УПОРСТВО ХУДОЖНИКОВ

ВРЕМЯ ИДЕТ, А ДЖОНС ВСЕ ТАК ЖЕ НЕ ПОХОЖ НА ДЖОНСА

Бессменным исполнителем роли Джонса был Харрисон Форд. Если вы не видели кино – это тот дядька, который играл, например, в «Самолете президента» и «6 днях, 7 ночах» (тыфу ты, господи!). Так вот, никакое совершенствование технологий не помогает LucasArts сделать

компьютерного Джонса похожим на Форда. Никак. До сих пор можно было говорить «не получается», однако же теперь приходится подозревать заговор или хитрые условия контракта. Можно, можно на таком движке добиться портретного сходства, совершенно точно можно!



3. Бить морду. Умение ключевое; подробнее о нем – в разделе «враги».

4. Пользоваться оружием (самонаводящимся, очевидно).

5. Хлыстать. Если конкретнее – захватывать хлыстом что-то торчащее из стены и перелетать на хлысте на удаленную площадку.

6. Жаться к стене. Это для походов по карнизам. Иногда непроизвольное прижатие к стене создает достаточно комичные ситуации.

7. Наконец, доктор Джонс умеет подтягиваться и лазать по свисающим объектам. Сим список способностей исчерпывается: прыгать там вбок или, чего доброго, на четвереньки становиться мы не умеем – уольте, это пусть девочки балуются. У нас хлыст есть.

Доктор Джонс обладает весьма странным метаболизмом. Любые нанесенные ему раны быстро и эффективно исцеляются водой. Доктор припадает к попадающим на пути фонтанчикам, и лайфбар растет на глазах. В этом же фонтанчике доктор заправляет походную фляжку (правда, утонуть он все же может. Без кислорода никак).

ВРАГИ

Оппоненты доктора Джонса на редкость разнообразны. В каждой зоне встречается по одной-две модели, умеющие приблизительно одно и то же: бить морду и стрелять. Разработчики наделили искусственный разум способностью поднимать выбитое из рук – и своих, и чужих – оружие. Польза от этого весьма сомнительна, поскольку ближний бой, как правило, эффективнее. Способностью действовать коллективно разработчики «монстров» обделили. В целом бойцы практически безвредны: сделать хоть что-нибудь они могут, только собравшись по трое – ты просто не успеваешь

ДОКТОР ДЖОНС ОБЛАДАЕТ ВЕСЬМА СТРАННЫМ МЕТАБОЛИЗМОМ. ЛЮБЫЕ НАНЕСЕННЫЕ ЕМУ РАНЫ БЫСТРО И ЭФФЕКТИВНО ИСЦЕЛЯЮТСЯ ВОДОЙ.



Игра не могла обойтись без традиционного противостояния Индианы и нацистов. Иначе вывеска Indiana Jones могла бы показаться лишней. Вы не находите?

ПОЛИГОН
ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

ПРОГРАММА УЧЕТА
игрового времени

Poligon KIT

- + полный учет продаж
- + контроль администратора
- + поддержка всех видов тарифов
- + блокировка игровых станций
- + генерация отчетов
- + финансовый анализ
- + сброс данных в интернет

...и море других возможностей!



программа постоянно совершенствуется!

зайди на сайт программы:

WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/

Сеть интернет-клубов
“ПОЛИГОН” приглашает:

Управляющих:

1. 25-40 лет;
2. знание ПО, “железа”, сетей;
3. опыт управления;
4. прописка М, МО.

Администраторов:

1. 18-25 лет;
2. знание ПО, “железа”, сетей;
3. опыт работы не обязателен;
4. прописка или регистрация М, МО.

Ваше будущее в нашей компании:

- ✓ интересная работа;
- ✓ профессиональный рост;
- ✓ стабильная зарплата + премии;
- ✓ все требования ТК;
- ✓ дружный коллектив.

Тел. 777-0505


<http://www.lucasarts.com/products/indiana/>

ДЕЛО В ШЛЯПЕ



Для тех, кто почему-то заинтересовался нежным отношением доктора Джона к своей шляпе. Нет, ему не подарил ее покойный отец. Подростком Индиана стал свидетелем ограбления. Преследовал грабителей и потерпел фиаско. Главный грабитель не стал добывать пацана, а потрепал его по голове, сказал: «Ничего, парень, твое время еще придет», подарил шляпу и скрылся. Считайте, благополучие на приключения, символ приключений и воли к победе. Киногерой эту шляпу спасал из самых сложных ситуаций. Рискую здоровьем в целом и конечностями в частности. Так что не подобрать ее после банального мордобоя – это просто смешно.



раздавать тумаки равномерно (спасибо камере). Более серьезную опасность представляют враги неодушевленные – ловушки. Во-первых, они наносят больше урона каждым попаданием. Во-вторых, они расставлены так, что полосу препятствий без единого прокола пройти не просто. В-третьих, на ловушки работает камера – даже если теоретически возможно рассчитать правильную последовательность действий, на практике камера все равно скроет от вас реальное расположение ловушек, и вам придется добывать информацию методом проб и ошибок. Как вы поняли, камеру также можно смело добавить к списку врагов. На крупных планах – например, когда вы подходите близко к стене – она принимает самые неожиданные положения. При этом, напомним, управление реализовано относительно камеры. Самой трогательной историей из этой серии был поворот камеры посередине полосы препятствий: мой герой последовал за камерой и вернулся прямо под нож. Сюрприз был эффектен. Наконец, самый страшный враг – это сложные места на уровнях. Собственно, причина проста: падение в пропасть – это

МНОГО ПРЫЖКОВ И ПОДТЯГИВАНИЙ, НЕСКОЛЬКО «ХЛЫСТАНИЙ», ПАРА ПРОХОДОВ ПО КАРНИЗАМ. И ЕЩЕ ПАРА ПРЫЖКОВ. ПРОСТО PRINCE OF PERSIA КАКОЙ-ТО.

не отнятое здоровье, а мгновенная смерть. И возврат к началу зоны – приставочная идеология: каждому игроку отводится слот, сейвов нет.

➤ КОНТАКТ

Индиана и враги иногда встречаются. Здесь начинается лучшая часть игры. Возможен, конечно, банальный обмен выстрелами (враги стреляют реже и промахиваются чаще), но это пошло. Разработчикам действительно удалась часть, посвященная личному контакту: именно так и должен выглядеть мордобой. Во-первых, никто не жалел анимации: у героя есть минимум семь ударов, часть из которых завершает комбо (кнопки атаки две, и последовательность нажатий имеет значение). Во-вторых, есть возможность захвата – соответственно, реализован набор «голову под мышку, мордой об коленку». В-третьих, учитывается взаимное расположение героев: лежащего, стреляющего с колена, находящегося ниже по лестнице бьют ногой, стоящего спиной – не в плечо, а по почкам и так далее. В-четвертых, используется окружение: если рядом есть стена, то захваченного противника берут за шкуру и вписывают в эту стену головой. Не прекращая захвата. На фоне сказанного, думаю, очевидно, что драка на мостике может закончиться первым же ударом – если противника удастся перебросить через перила. Получается роскошно. Не то чтобы это был сложный бой – но зрелищность на высоте. Драки – несомненно, самая выгодная часть Emperor's Tomb.

➤ ИНТЕРЬЕР

Очевидно, что уровни задизайнены под перечисленные ранее способности героя. Мы имеем много прыжков и подтягиваний,

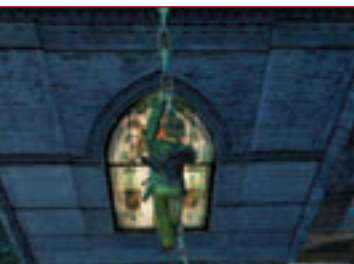
несколько «хлыстаний», пару проходов по карнизам. И еще пару прыжков. И подтягиваний. Просто Prince of Persia какой-то, а не Indiana Jones.

Случайностей нет. Уровни, очевидно, линейны, шмотки на них практически отсутствуют (вместо аптечек у нас фонтанчики, патронов нам хватает тех, что падают из врагов, – все равно все решает драка). Для самых активных есть секретные комнаты с артефактами – не обязательными к нахождению и не используемыми в игре. Так, для души.

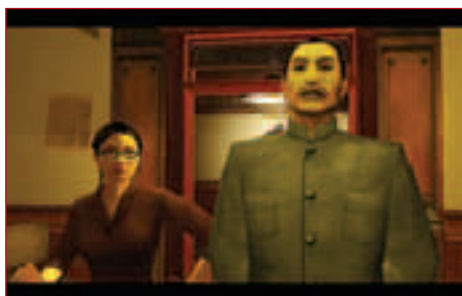
Смотрится все это неплохо. У игры современный движок. Не самый современный, но современный – такой, какого может не стыдиться в наши дни игра второго плана (очередная в серии игр, сделанных по кинофильму).

➤ МЕСТО В ИСТОРИИ

Единственное, что непонятно в этой игре, – зачем ее выпустили? Когда я пишу: «Мы с Индианой снова в строю», мне хочется надеяться, что мое присутствие в строю более адекватно современности. Такой 3D-action – без геймплейных придумок, классика с небольшими вариациями – интересен разве что людям, очень давно не игравшим в игры. Или поклонникам фильма – но бросьте, откуда в наши дни столько юных его поклонников? Я не знаю, как объяснить восемнадцатилетнему знакомому, почему Индиана Джонс не может бросить шляпу. Восемнадцатилетнему. А это – игра для двенадцатилетних. Им эта Гекуба никак не сдалась. А четвертая серия Индианы пока что еще только снимается. В общем, Indiana Jones and the Emperor's Tomb – добротный TPS про Индиану Джонса. Рекомендации слабые, но другим взяться неоткуда. ■



А витражик-то мы сейчас раскоаем. С лету.



Наши работодатели. Конечно же, они играют в истории особую роль, но – тише! Нам пока рано это знать.



Куда ты лезешь? Нет, ну куда ты лезешь? Ну должно же быть чувство самосохранения!



Пожалуй, с такими ботинками Инди должно было сразу же утanutь под воду. Там-то акула и оценит вкус обуви американского производства!

МИЛИТАРИЗМ



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 773-01-14, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 773-01-14, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 777-38-52, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU.

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ ООО "ОДИССЕЙ", WWW.ODISSEY.UA, E-MAIL: CD-ROM@ODISSEY.UA, TEL: 0-10-38048-135-16-65. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ ЭСТОНИИ КОМПАНИЯ MCE, WWW.MCE.EE, E-MAIL: MCE@MCE.EE, TEL: 0-10-3712-605-57-38.

ПОКАЗАНИЯ ВЫПОЛНЕНЫ КОМПАНИЕЙ "МЕДИА-СЕРВИС-2000", АДРЕС: 30 ПУТЬ "Т-622". ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БЛИЖНЕГО ЗАПАДА ПРИНАДЛЕЖАТ ООО ЯЗЫКОВОЙ БИЗНЕС ЦЕНТР "ИНТЕКС". ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БЛИЖНЕГО ЗАПАДА ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ "МЕДИА-СЕРВИС-2000".

© 2002-2003 E-PIE ENTERTAINMENT & TECHNOLOGY CO., LTD. (JAPAN) AND INCAGOLD GMBH (SWITZERLAND). ALL RIGHTS RESERVED.





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: K2
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.tenchuwraathofheaven.com/>



▶ Аямэ знает, когда нанести решающий удар.

TENCHU: WRATH OF HEAVEN

ПЕС-ПРИЗРАК

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Первым stealth-элементы в игре успешно воплотил Хидео Кодзима, выпустив в 1987 году Metal Gear для компьютера Yamaha MSX. Революционная концепция, правда, распустилась пыльным цветом только по прошествии десятилетия, когда тот же Кодзима выкатил Metal Gear Solid на первую PlayStation. Вообще, если соотносить жанры и платформы, то именно PS one стала питательной средой для пестрого вывода консольных симуляторов супершпионов, спецантентов

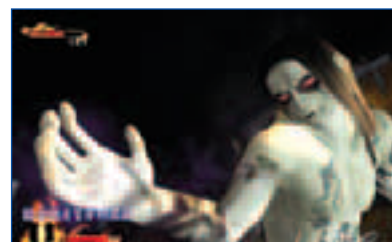
и командос – целой армии крадущихся в тенях диверсантов во главе с Солидом Снейком.

Споры нет, есть еще GoldenEye 007 и Perfect Dark для N64, но они принадлежат к чуточку иной епархии – стану шутеров с видом от первого лица. Пускай там и содержится ряд stealth-элементов, расценивать эти игры стоит скорее как удачное жанровое ответвление. Львиная доля stealth-боевиков все-таки не о том, как круто, оставаясь безнаказанным, застрелить кого-то из снайперской винтовки. Чаще всего в таких игрушках мы лицезреем Очень Крутого Джедая, виртуозно просачивающегося на Искомый Объект непосредственно перед носом Туповатых Охранников – с видом, естественно, от

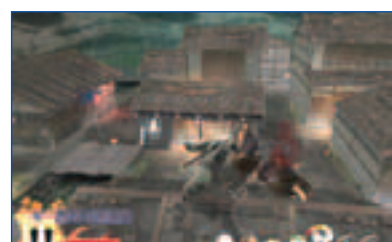
третьего лица, позволяющим разнообразить процесс инфильтрации кучей приемов, ужимок и заковыристых выкрутасов. В один прекрасный момент японцам из команды Acquire совершенно закономерно подумалось, что в эти самые рамки здорово уложился бы симулятор ниндзя. Подумалось – сделалось. Спущенная со ступеней Tenchu: Stealth Assassins (Tenchu Shinobi Gaisen в Японии) продемонстрировала зрелый продуманный геймплей с кучей хитростей и ловушек, вольготно произрастающий на просторах феодально-японского сеттинга, щедро удобренного дежурными ниндзями, самураями и гейшами. Последовавший вскоре add-on Tenchu Shinobi Hyakusen являл собой сборник лучших кампаний, надемуженных игроками при помощи встроенного редактора миссий. Полноценный сиквел Tenchu 2: The Birth of Stealth Assassins так и не смог снискать популярности оригинала – во многом из-за того, что авторы увлеклись смелыми экспериментами по нагнетанию реализма, попутно ощутившись снизив играбельность.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Со сменой платформы (все предыдущие части дебютировали на PS one) издатель решил заменить еще и команду разработчиков, поручив Tenchu: Wrath of Heaven новому девелоперскому образованию под кодовым именем K2. А они в свою очередь



▶ Наизаглавному злодею место в Resident Evil или House of the Dead.



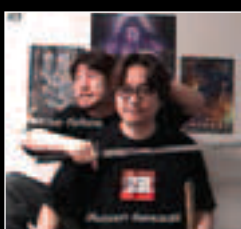
▶ Охрана часто теряет к вам интерес, если забраться на крышу.

ЗДЕШНЯЯ ОХРАНА, МЯГКО ГОВОРЯ, ТУПЕЕ СОЛДАТ ИЗ MGS2 – НО РАССТРАИВАТЬСЯ НЕ СТОИТ, ВЕДЬ УСТРАНЕНИЕ ЭТОГО ВНОСИТ В ГЕЙМПЛЕЙ ИЗЯРДНУЮ ТОЛИКУ ДИНАМИЗМА.

ГОЛОВОРЕЗЫ

КОМАНДА-РАЗРАБОТЧИК НЕ ЛЫКОМ ШИТА!

K2 состоит из нескольких десятков бывших сотрудников Сасотом и SNK, а также талантливых новичков, у которых до начала работы над Tenchu: Wrath of Heaven еще не было сколько-нибудь серьезного игрового опыта. Режиссер игры Мицую Кодаму (Mitsuo Kodama) с конца восьмидесятых делал двухмерные боевики в SNK, а биография главного планировщика Масанори Кувасасы (Masanori Kuwasashi) нам не известна. Так или иначе, вместе они отлично смотрятся на фотографии!



ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Metal Gear Solid 2	Extermination

TENCHU: WRATH OF HEAVEN – ВПОЛНЕ СЕБЕ ДОСТОЙНЫЙ STEALTH-БОЕВИК ДЛЯ PS2.



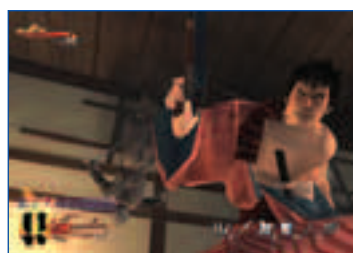
▶ Чем дальше в лес, тем вычурнее формы демонов.



▶ Мультиплеер особенно хорош в режиме кооперативного прохождения.



▶ Искусство ниндзя в том, чтобы проявить себя в строго определенный момент.



вернули серию в родные пенаты, очистив игровой процесс от ненужных наростов вроде необходимости прятать тела поверженных врагов или зачехлять меч перед пробежкой, — оказывается, без них Tenchu ничуть не теряет своего шарма, а играть становится не в пример удобнее. Вернулись кровавые добивания, обожаемый всеми гарпун для запрыгивания на отвесные поверхности и даже незабвенные отравленные рисовые лепешки — коронное блюдо в рационе кретинов-охранников — тут как тут. Геймплей, знаете ли, сводится к простой формуле: подкрался, прирезал, ушел огородами. На экране выбора игрока топчутся трое ниндзя — восстановивший из мертвых Рикимару, обворожительная Аямэ и двуличный Тэссю (за него дадут сыграть только после прохождения игры первыми двумя персонажами). Каждый из бойцов обладает уникальным набором добиваний и может разучить до девяти спецприемов — они становятся доступными после того, как игрок отправит на тот свет десять ничего не подозревающих противников подряд. Мощные комбо, усиленное зрение, прилипание к потолкам и срамливание нескольких оппонентов друг с дружкой — вот лишь несколько поступающих в ваше распоряжение техник ниндзюцу. Нарекание способен вызвать разве что обманчивый трюк, когда ваш ниндзя прикидывается мертвым, а при приближении врагов вскакивает и демонстрирует обратное — обычно противник подходит

недостаточно близко, и вы не только оказываетесь замеченными (теряя ценные очки), но еще и попадаете под раздачу по полной программе.

▶ ЭТО МЫ, КОШКИ, ОБРАТНО ПРИШЛИ!

Подробнее о режиме «тревоги» (пользуясь терминологией Metal Gear, чего уж там). Особая линейка «ки» с мигающими на ней символами подсказывает вам, на каком расстоянии от персонажа находится неприятель, и заметил ли он ваше присутствие. Подсвеченный вопросительный знак («?») означает, что охранник знает о вас не знает; восклицательный знак («!») загорается в тот момент, когда враг вас видит, но еще не успел прогнать в своей микроскопической башке алгоритм распознавания «свой-чужой» (в инструкции говорится, что в этот момент они могут принять вас за кошку или же, pardon, собаку). Часто можно выскочить из укрытия прямо под носом самурая, быстро отойти в сторону, а тот и не вздумает поднимать тревогу. Мигающие «!?» означают, что противник таки дал волю сомнениям и готов осмотреть подведомственную местность — вдруг это не кошки, а коварные диверсанты? По-прежнему, если просто отойти в сторону,

2P START!

АВТОРЫ УДИВИЛИ НАС ПОДДЕРЖКОЙ МУЛЬТИПЛЕЕРА

Совершенно неожиданным открытием стали режимы для двух игроков, добавленные в игру аккурат перед релизом. Deathmath, учитывая не впечатляющий боевой движок и функциональную ограниченность кучи доступных персонажей, достаточно вял; а вот режим Cooperative позволяет двум любителям Tenchu вволю развернуться на шести специально разработанных уровнях — задачи ставятся не из легких, при их исполнении от игроков требуется демонстрировать чудеса ловкости и командного взаимодействия.

он почти моментально потеряет к вам всякий интерес. Символы «!!» вспыхивают, когда тугодум наконец-то понял, кто перед ним, и рвется в бой. В этом случае от него, правда, тоже легко убежать — через несколько секунд махнет рукой, буркнет «почудилось!» и вернется к рутинному патрулированию, полностью открывшись для stealth kill. Здешняя охрана, мягко говоря, тупее солдат из MGS2 — но расстраиваться по этому поводу не стоит, ведь устранение необходимости прятаться по три минуты от каждого засекшего вас часового вносит в геймплей изрядную толику динамики. Поэтому ключ к победе — спасение бегством и последующее мгновенное убийство потерявшего внимательность стража (боевая система все равно никуда не годится, да и очков при долгом поединке вы заработаете не так много).

▶ БЕСЧИНСТВУЙ ВНИМАТЕЛЬНО

Каждый персонаж обладает несколькими stealth kills (кнопка Квадрат в упор) — добивания различаются в зависимости от того, с какой стороны вы приблизились к считающему ворон врагу. Подводный камень здесь один: после того как прокрутится

ВЕРДИКТ

ВЕСЬМА ДОСТОЙНО



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

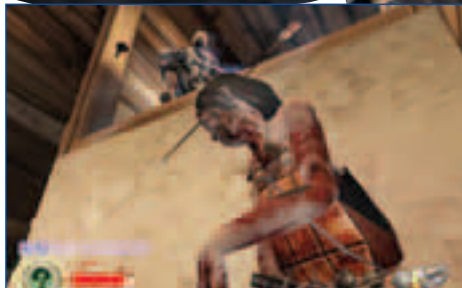
Идеальная концентрация stealth-элементов, не особо отягощающих игру; красавица Аямэ; кооперативный режим.

Минусы

Боевая система оставляет желать лучшего. Графика простовата, а геймплей может быстро поднадоесть.

Хотя это не самый глубокий и отполированный stealth-боевик, удовольствие он, безусловно, доставит. Сделано с душой.

МОЩНЫЕ КОМБО, УСИЛЕННОЕ ЗРЕНИЕ, ПРИЛИПАНИЕ К ПОТОЛКАМ И СТРАВЛИВАНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ОППОНЕНТОВ ДРУГ С ДРУЖКОЙ — ВОТ ЛИШЬ НЕСКОЛЬКО ПОСТУПАЮЩИХ В ВАШЕ РАСПОРЯЖЕНИЕ ТЕХНИК НИНДЗЮЦУ.



▶ Такие вот чудесные зомби разгуливают по землям сегуната.

▶ Рикимару настолько крут, что спокойно удерживается на тончайшем бумажном зонтике.

A-A-AND ACTION!



НЕМНОГО О ТОЧКЕ ЗРЕНИЯ НА СОБЫТИЯ

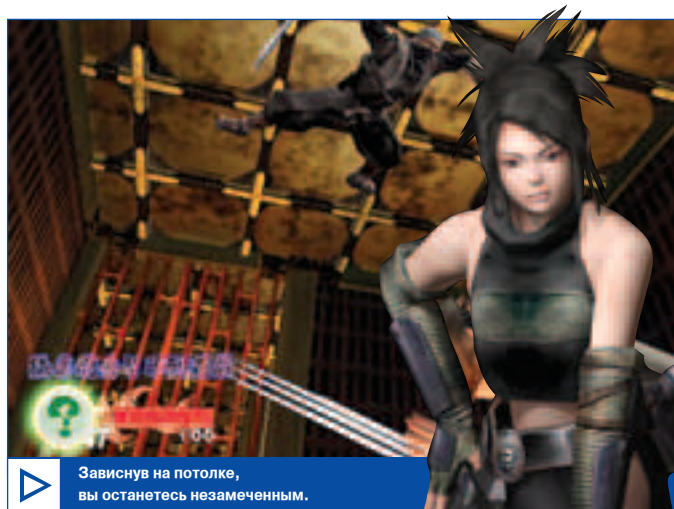
Нельзя сказать, что виртуальная камера в Tenchu идеальна, однако создатели, по крайней мере, помогают справиться с большей частью ее своеобразных выкрутасов: кнопка R2 мгновенно наводит камеру на ближайшего противника, центруя ее. L1, наоборот, переключает ее в режим наблюдения от первого лица, позволяющий осмотреться вокруг. Бытуют полярные мнения относительно реализации игровой камеры в игре, мы в «СИ» считаем, что она стала гораздо удобнее, чем в предыдущих частях сериала.

кровавый анимационный ролик, вы сами можете оказаться в опасности – если разборка с врагом имела место на краю ямы с шипами, есть шанс загреметь в эту самую яму – ваш ниндзя меняет местоположение по сравнению с началом ролика. Досадно, что этот баг не был исправлен в процессе тестирования. Легендарные ямы сами по себе уже стали отличительной чертой Tenchu вроде stealth kills и разбегающихся с писком гейш: разработчики упорно игнорируют средства спасения из этих шипастых пропастей, каждый раз заставляя нас при падении в яму начинать игру сначала. И хорошо если загремишь туда в начале уровня – а ну как коварная яма подвернется минуте эдак на пятидесятую игры? В любом случае, всякие там ямы не способны испортить удовольствие, получаемое от brutally-простого и оттого захватывающего игрового процесса, равно как от сюжета. В отличие, скажем, от Devil May Cry 2, у каждого из трех героев действительно оригинальная история, и все они элегантно дополняют одна другую, складываясь в общую картину, – тут, скорее, очень уместно будет сравнение с Onimusha 2. Вообще, Tenchu и Onimusha как два брата: первый молодой да горячий, второй постарше, опытнее – и оба при этом одинаково харизматичны.

(хотя многие этапы по-прежнему щеголят изобилием прямых углов в естественной среде вроде леса или, предположим, оврага), частота кадров поднялась до шестидесяти, добавились несколько более приятные глазу спецэффекты дождя и снега. Модели персонажей, хоть и прибавили полигонов, издали кажутся такими же угловатыми, как раньше – и только прыгунья Аямэ выгодно выделяется из всей толпы одетых в «квадратные» самурайские прикиды героев аппетитными формами достойно смоделированного девичьего тела, прикрываемого одеждой совсем не в тех местах, которые обычно принято скрывать от посторонних глаз. Отдельная тема – превосходная музыка Нориюки Асакуры, верно, лучше большинства остальных игровых композиторов знающего, как увязать современный ритм и звучание народного инструмента сямисэн, модные техномотивы и барабаны тайко.

▶ МАШИНА ВРЕМЕНИ

Без пяти минут эпическая история с ошутимым уклоном в мистику, интуитивное управление, японский колорит, кровавая эстетика самурайских фильмов, живое воплощение легенд о кланах воинов-призраков и даже секретный герой в виде собаки – у



▶ Зависнув на потолке, вы останетесь незамеченным.

Tenchu: Wrath of Heaven есть чем очаровать игрока. Новички моментально проникнутся уважением к этой игре, а давним фанам серии данный сиквел будет приятен в первую очередь как приятный шанс пробежаться по просторам самой первой Tenchu на новом технологическом уровне. Тут нет никаких значимых инноваций и серьезных подвижек по сравнению с оригиналом, если не считать графики и улучшенного управления, но после разочаровывающей второй части и этого оказывается достаточно. Чтобы заинтересовать нас в следующий раз, четвертая часть Tenchu просто обязана будет щеголять развитием игровой механики – а пока того, что из себя представляет Wrath of Heaven, вполне хватает, чтобы погрузиться на несколько дней в реалии Японии XVI века и вынырнуть не раньше того момента, когда все без исключения демоны будут успешно отправлены к праотцам. ■



▶ ЛУБОК

Внешне игра сильнее всего напоминает старые Tenchu с кое-какой графической подтяжкой: местами сгладились формы

ВЕРНУЛИСЬ КРОВАВЫЕ ДОБИВАНИЯ, ОБОЖАЕМЫЙ ВСЕМИ ГАРПУН ДЛЯ ЗАПРЫГИВАНИЯ НА ОТВЕСНЫЕ ПОВЕРХНОСТИ И ДАЖЕ НЕЗАБВЕННЫЕ ОТРАВЛЕННЫЕ РИСОВЫЕ ЛЕПЕШКИ – КОРОННОЕ БЛЮДО В РАЦИОНЕ КРЕТИНОВ-ОХРАННИКОВ – ТУТ КАК ТУТ.



■ ПЛАТФОРМА: PS one ■ ЖАНР: fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ: Bandai ■ РАЗРАБОТЧИК: Taito
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

ОБЗОР

<http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/x/>

TV ANIMATION X: SELECTION OF FATE

ИХ СУДЬБА БЫЛА ПРЕДОПРЕДЕЛЕНА

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Легендарная манга X, повествующая о нелегкой судьбе совершенно разных персонажей, сошедшихся в схватке за будущее нашей планеты, удостоилась перевоплощения в исключительно хороший полнометражный аниме-фильм и не самый удачный сериал из 24 эпизодов. Помимо этого, апокалиптическая битва Драконов Земли и Неба послужила отличной основой для файтинга.

Вопрос, по большому счету, один-единственный – почему Bandai понадобилось издавать X (для удобства опустим подзаголовок) на морально устаревшей PS one? Игра вышла в Японии в 2002 году, и выбор платформы представляется в высшей степени странным: на PlayStation 2 персонажи смотрелись бы куда изящнее. Но мы имеем то, что имеем: последний 3D-файтинг на PS one с графикой, кото-

рой не помогает даже сглаживание текстур при проигрывании диска на PS2.

PSYCHIC X

Еще в 1996 году, когда Taito выпустила первую Psychic Force, любители аниме обратили внимание на сходство схваток в этой игре с поединками из манги X: внутри энергетических барьеров персонажи постоянно левитировали, обмениваясь впечатляющими магическими атаками. Неудивительно, что созданием рецензируемой сегодня игры занималась та же самая команда, что делала Psychic Force – более того, X и есть не что иное, как старая добрая PF с другим набором фонов и героев: движок-то не изменился вовсе. Перед боем герои устанавливают вокруг места сражения магическую защиту – каккай, в число приемов обязательно входят ближние и дальние атаки (выстрелы энергией, призывание птиц, метание бумажных лент), а сами разборки проходят под энергичный «металлический» саунд в духе творчества группы X Japan, по уровню драйва на голову превосходящий музыку давшего название игре сериала. Вступительный и два финальных аниме-ро-

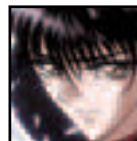
лика нарисованы специально для игры студией Madhouse, на заставке играет культовая композиция eX Dream начинающего джеякера Мюдзи. По мере прохождения игры вам начисляются очки, которые можно потратить на открытие галерей с картинками и подборок реплик персонажей. Доступные режимы состоят из Story, Versus, Training и Watch (наблюдение за спаррингом компьютерных бойцов).

Я – КАМУИ!

Игра бережно наследует не только концепцию, но и ряд присущих оригиналу минусов, главным из которых следует считать непростительный дисбаланс геймплея. Каждый боец способен обрушить на оппонента серию «пространственных» атак, от которых сложности увернуться – поэтому битвы двух игроков превращаются из увлекательного действия в позиционные дуэли, где не успевающий вовремя блокировать вмиг лишается большей части энергии. Прямо скажем, сомнительное удовольствие. Из-за этого Psychic Force так и не завоевала широкой популярности – что уж говорить об X с ее графикой уровня 1996 года и персонажами, знакомыми только ценителям творчества CLAMP? Последним и остается рекомендовать игру, хотя бы из-за ее аниме-заставок и возможности ненадолго побыть в роли самого Камуи. ■

ВЕРДИКТ

НА ЛЮБИТЕЛЯ



5.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Персонажи одноименной манги и аниме, тяжелый металл в качестве звуковой дорожки, красивые анимационные ролики.

МИНУСЫ

Упущения боевой системы Psychic Force переключались сюда полностью. Графика плоха – герои X заслуживают большего!

Игра стоит внимания только и исключительно фанатов произведений-первоисточников. Опытные геймеры не найдут здесь ничего интересного.



Кульбиты вроде этого – обычное зрелище.

СЭЙШИРО САКУРАДЗУКА!

НЕ ЗАБЫТЫ И ПЕРСОНАЖИ TOKYO BABYLON

Изначально доступно по пять представителей обеих противоборствующих сторон (перечислять не стану: все равно длинный список японских имен и фамилий оценят только фэны), после прохождения игры за Драконов Неба открывается шестой их член – Карен Касуми. По непонятным причинам отсутствуют Аоки Сэйтиро и Сацуки Игараси, по понятным – Какео Кудзуки (из коматозника плохой боец). Для непосвященных это мало что скажет, однако знатоки X, скорее всего, будут расстроены неполнотой списка Драконов.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Evil Zone



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Psychic Force



В EVIL ZONE (ERETZVAJU В ЯПОНИИ) БЫЛ ПОХОЖИЙ ГЕЙМПЛЕЙ. ТОЛЬКО ЛУЧШЕ.



В отличие от фильма Battle Royale 2, разрушить башни-близнецы токийской мэрии тут нельзя.



Медиум-оммьедзи Субару Сумераги пускает в ход свои оккультные познания.





CHAMPIONSHIP MANAGER 4

ЭЛИТНЫЙ МЕНЕДЖЕР!

АЛЕКСАНДР ЛАШИН
lashin@gameland.ru

Банально, но факт: есть игры, писать рецензии на которые, по большому счету, бессмысленно. В числе этих игр – наш сегодняшний пациент. И выдавать про Championship Manager многократные описания бессмысленно даже не потому, что игру купят безо всяких рецензий (как, например, покупают очередные серии Warcraft или Command & Conquer), а потому, что каждая новая часть этой, вне всякого сомнения, великой серии кажется практически идеальной. До тех пор, пока не выйдет следующая часть.

Вообще-то четвертой части ждали уже давно. Потому как ежегодные модификации Championship Manager 3 (при всех очевидных достоинствах движка) начинали приедаться. Не спасали обновления базы игроков, прибавления в списке националь-

ных чемпионатов и характеристик футболистов, а различные мелкие усовершенствования геймплея были, по большому счету, несущественны. Однако народ играл. Во-первых, потому что лучше все равно ничего не было. Да и вряд ли могло быть, потому как игра в любом случае была великолепна. Но так или иначе – час X пробил. Championship Manager 4 с триумфом (см. врезку) вылетел на прилавки магазинов.

ПОХВАЛИМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Что главное – игра стала сложнее. Нет, не так... если сравнивать ее с Championship Manager: Season 01/02, то сложность в целом повысилась ненамного. Но если отвлечься от того, что знакомство автора статьи с серией продолжается уже лет пять, то можно сказать только одно – игра по-настоящему сложная. Для новичков – титанически сложная. Тонны всевозможных настроек, меню, установок и таблиц погребут под собой кого угодно. Но даже это не главное. В конце

концов, многие вещи можно автоматизировать, и умная машина сама позаботится о множестве вещей. Главная проблема (неочевидная для большинства начинающих) заключается в том, что для того чтобы освоиться в игре, не нужно брать под свое руководство именитый клуб с полной скамейкой звезд и многомиллионным банковским счетом. Почему? Да потому что как только вы приходите «на руководящую должность», к примеру, в «Ювентус», к вам сразу начинают предъявлять соответствующие требования. И в случае невыполнения этих требований применяются самые решительные меры. «Интер» опустился на восьмое место в Серии А? Тренера с позором изгоняют из клуба. Боссы недовольны выходом «всего лишь» в четвертьфинал Лиги Чемпионов? Тот же итог. К тому же есть такая хитрая и не всегда очевидная штука, как пресловутый человеческий фактор. Вроде бы полная скамейка суперзвезд мирового масштаба, тактика выбрана оптимальная, футболисты расставлены правильно – а игра не идет, хоть ты тресни. Думаю, вряд ли стоит уточнять, как на такой ход событий будет смотреть совет директоров клуба. А управляя записным середнячком Серии В, вы ничем не рискуете. Руководство готово смотреть сквозь пальцы на тренерские ошибки (а они непременно будут, даже не сомневайтесь!),

ВЕРДИКТ

ЛУЧШАЯ ИГРА В ЖАНРЕ



9.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Наконец-то это новая игра, а не доработка третьей части.

МИНУСЫ

Высокие системные требования. Все прочие недостатки и недоработки лечатся патчами, первый из которых уже доступен.

Десятка в рейтинге не стоит по одной простой причине – за ближайший год разработчики придумают, как можно улучшить и эту игру.

CHAMPIONSHIP MANAGER 4 БЬЕТ РЕКОРДЫ

ОЧЕРЕДИ ЗА НОВИНКАМИ БЫВАЮТ НЕ ТОЛЬКО В ЯПОНИИ

В Англии, как известно, любят футбол. И футбольные менеджеры там тоже любят. И как любят! За первую неделю продаж Championship Manager 4 его приобрели ровно 124.627 человек (по подсчетам организации Chart-Track, славящейся своей точностью). Это в два с лишним раза больше предыдущего рекорда, кото-

рый принадлежал... да-да, Championship Manager: Season 01/02! А еще CM4 таким образом стал самой быстропродаваемой PC-игрой за время существования Chart-Track – быстрее раскупали только Grand Theft Auto: Vice City и The Getaway для PS2. И это притом, что серьезные рекламные акции еще не начались!

ХУЖЕ, ЧЕМ

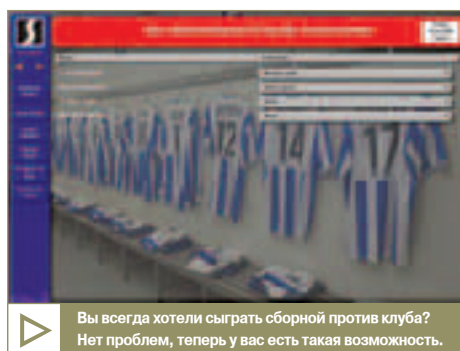
Championship Manager 5



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Championship Manager: Season 01/02

СМ БЫЛ И ОСТАЕТСЯ ЛУЧШИМ ФУТБОЛЬНЫМ МЕНЕДЖЕРОМ ДЛЯ PC. ENOUGH SAID.



Вы всегда хотели сыграть сборной против клуба? Нет проблем, теперь у вас есть такая возможность.



Тактические настройки теперь предоставляют еще больше простора для деятельности.



Как в большом футболе продаются игроки? Выставляются на трансфер до появления покупателя? Ничего подобного! Они нагло впариваются потенциальным клиентам! Теперь же самое может сделать любой желающий.

ОДНА ИГРА – ДВА РЕКОРДА

ТРИ МИЛЛИОНА КОПИЙ ЗА ОДИННАДЦАТЬ ЛЕТ

Самая настоящая история, связанная с выходом Championship Manager 4, не только обеспечила игре рекорд за скорость продаж – теперь серия Championship Manager держит рекорд как самая успешная

серия за всю историю игроделания в Соединенном Королевстве. С 1992 года, когда вышла первая часть, продажи игр под маркой Championship Manager по всему миру превысили три миллиона копий.

прощать кадровые просчеты и отсутствие денег на счету. И даже если вместо заявленного в обязательстве попадания в promotion zone завершили сезон в середине турнирной таблице – не беда. Вас пожурят, но простят, потребовав, чтобы хоть в следующем сезоне вы все же довели родной клуб до желаемого места. Конечно, исключения бывают – и из середнячка вполне могут погнать пинками, и в великом клубе могут (некоторое время) терпеть тренера-неудачника. Но общее положение дел именно такое, как я только что описал.

➤ ЕЩЕ НЕМНОГО ПОХВАЛИМ

Однако оставим в покое трудности освоения игры, перейдем к более приятным вещам. А таковых на самом деле немало. В первую очередь обращаешь внимание на существенно обновленный интерфейс. Поначалу он кажется дико неудобным, но на самом деле – гораздо функциональней того, что был в Championship Manager: Season 01/02. Но главное нововведение, о котором так долго говорило все прогрессивное человечество, – отнюдь не интерфейс. В Championship Manager 4 впервые в истории серии появилось отображение матча в реальном времени. К счастью, никакого 3D с косолапыми фигурками футболистов не наблюдается – Sports Interactive оставили это конкурентам. В Championship Manager матч отображается в 2D-проекции с передвигающимися по полю пронумеро-

ванными кружочками-футболистами, гонящими столь же условный кружочек-мяч. По полю бегает точно такой же колобок-рефери, а возле бровки расположилась скамейка запасных. Ну, само собой, неизменными остались текстовые комментарии – давний trademark игр (язык не поворачивается сказать «игрушек») от Sports Interactive. Что самое приятное – визуализация матча никак не повлияла на характерную для серии атмосферу суровой серьезности. Никакой развлекаловки, никаких красотостей – все подчинено информативности и функциональности. Теперь совсем необязательно заглядывать в рейтинги, которые ваш ассистент раздает находящимся на поле труженикам мяча – все видно невооруженным глазом. А что не видно, то можно прочитать во все тех же комментариях. Короче говоря, сработано на совесть – никакого «опопсения» (а именно этого многие и боялись после заявлений о реалтаймовых матчах), совсем наоборот. И это чертовски радует.

➤ И НАПОСЛЕДОК ОПЯТЬ ПОХВАЛИМ

Что еще? Разумеется, уже упомянутая детализация всего и вся. Вряд ли кто-нибудь в здравом уме станет утверждать, что третья часть Championship Manager (во всех ее инкарнациях) была слабо детализованной, но новая серия – просто праздник для любителей держать под своим контролем все. Ну или почти все.

«Почти», судя по всему, оставлено для того, чтобы было чем порадовать фэнов года через два-три, когда выйдет Championship Manager 5. Тренировки перестали быть развлечением для хардкорщиков – теперь это насущная необходимость. К сожалению, из-за недостатка времени, отпущенного на написание обзора, у меня не получилось провести эксперимент – полностью забыть о каких бы то ни было тренировках и посмотреть, что это сделает с командой суперзвезд вроде «Реала». Но ничего, все еще впереди! Из прочих радостей жизни – кардинально переработанная система трансферов. Все футбольные маньяки тихо сходят с ума от радости – выставление игрока на трансфер теперь не означает, что футболист бесполезен. Соответственно, продать его можно (и нужно) за реальную рыночную стоимость, а не за полцены, как это было раньше. Ну и напоследок – набор скинов, с помощью которых внешний вид игры можно до некоторой степени кастомизировать. Это уже для эстетов.

➤ ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

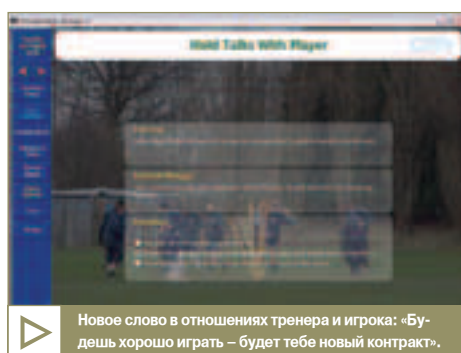
При написании обзоров существует такое правило – в последнем абзаце каким-нибудь образом суммировать все высказанное в статье в одну емкую мысль и ударно эту мысль в рамках абзаца высказать. Боюсь, что в этом случае (как, впрочем, и в случае с любой другой игрой серии Championship Manager) итог суммирования предскажем. Да-да, на ближайший год плюс-минус пара месяцев CM5 – идеальный выбор для любого ценителя умных футбольных менеджеров. Period. ■

НОВАЯ ЧАСТЬ – ПРОСТО ПРАЗДНИК ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ДЕРЖАТЬ ПОД СВОИМ КОНТРОЛЕМ ВСЕ. НУ ИЛИ ПОЧТИ ВСЕ. «ПОЧТИ» – СУДЯ ПО ВСЕМУ, ЧТОБЫ БЫЛО ЧЕМ ПОРАДОВАТЬ ФЭНОВ ГОДА ЧЕРЕЗ ДВА-ТРИ.

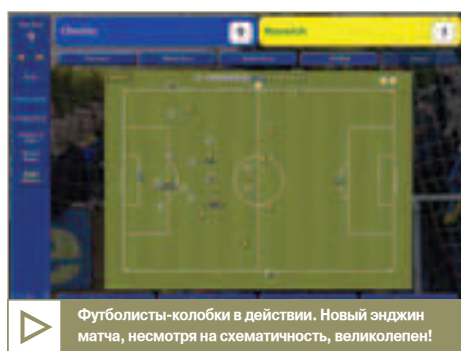


КАК ВЗЯТЬ ПОД КОНТРОЛЬ СБОРНУЮ?

Судя по тому, что разработчики из года в год оставляют игрокам такую возможность, это все же не баг, а фича. Или же чит. Тем не менее, если вы хотите, чтобы сборная России иногда все-таки выигрывала у Албании, то при выборе клуба ищите любого русского футболиста, дальше нажимаете на строчку с национальностью, оказываясь при этом в экране состава сборной России. Но пока вас должен интересовать не состав, а кнопка take control в правом нижнем углу. Вперед, к победам, но будьте готовы к тому, что играть за сборную довольно скучно.



Новое слово в отношениях тренера и игрока: «Будешь хорошо играть – будет тебе новый контракт».



Футболисты-колобки в действии. Новый энджин матча, несмотря на схематичность, великолепен!



Вот, что надо делать с игроками, потерявшими мотивацию. Не сажать их на скамейку до лучших времен, а ободрить задушевным разговором.



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action/RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft/Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Salamander Factory
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

<http://sega.jp/shining>

ВЕРДИКТ

МОГЛО БЫТЬ И ХУЖЕ



6.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Адаптированный для GBA геймплей, красивый фэнтезийный игровой мир, солидная подборка монстров и оружия.

- МИНУСЫ

Игра годится исключительно для того, чтобы убивать время, специально тратить силы на прохождение бессмысленно.

Первый блин вышел комом, но все же съедобным. Правильный дизайн сделать удалось, теперь дело за сюжетом.

SHINING SOUL

НЕ ВСЕ ТО ЗОЛОТО, ЧТО БЛЕСТИТ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Д iablo не пройдет! Разработчики пытаются запудрить всем мозги невнятным сюжетом, исподтишка подсовывая примитивный псевдоаркадный геймплей, да еще и под видом инновационной игровой механики со звучным названием Communication RPG! А ведь это такая же отравка, как и *com-bats.ru*, — если затянет, то уже оторваться будет невозможно...

Считается, что Shining Soul продолжает традиции Shining Wisdom, на деле же игра сочетает в себе элементы Zelda, Phantasy Star Online и того самого Diablo. Подобные приставочные ролевые игры были распространены в конце 80-х, типичный пример — Fatal Labyrinth (Mega Drive), сейчас их концепция стала вдруг востребованной — просто потому что к классической JRPG сетевой режим прикрутить не получится. И если в римейке Zelda для GBA одновременное нахождение четырех Линков на одном экране кажется дикостью, то Shining Soul от начала и до конца заточен именно под мультиплеер, в идеале проходить его должны четыре игрока сразу, хотя можно успешно действовать и в одиночку.

➤ И ГДЕ ЗДЕСЬ РОЛЕВАЯ ИГРА?

В начале игры вам предлагается выбрать класс (воин, лучник, маг или драконид), цвет одежды и имя своего героя; соответственно, проработка его характера отсутствует полностью. Любителей PC RPG огорчу тем, что на деле различия между классами — чисто эстетического плана. Лук бьет на пару пикселей дальше боевого топора, магия льда иногда замораживает врагов, меч может поражать сразу нескольких противников, но в целом выбор класса никак не влияет на сложность прохождения и тактику боя.

Игровой мир состоит из единственного города, где расположены магазины и NPC, и множества локаций-подземелий, поделенных на несколько зон, в том числе и ту, где живет босс. Забавно, что даже к герою-дракониду боссы обращаются на «ты, человечиска!» — свидетельствует жутко небрежного отношения к сюжету. Каждая локация населена разнообразными монстрами, по очереди пробуящими добраться до вас.

Порядок «убит монстр X — появился монстр Y» задан жестко, и если пробежать вперед, к выходу с уровня, то там не будет вообще никого! Этим можно воспользоваться, чтобы собрать все предметы, но появление двери на следующий «этаж» подземелья — тоже часть упоминавшейся выше цепочки смертей, так что повоевать все равно придется. Интересно, что, отвлекшись от игры из-за телефонного звонка, я несколько минут вслепую давил на кнопки атаки и лечения, и умудрился таким образом полностью очистить весь уровень. С боссами дело обстоит по-другому — у них есть уязвимые места и несколько мощных атак, которые они всегда применяют в строго заданном порядке. Где-то это я уже видел...

➤ В КАЖДОЙ БОЧКЕ ДЕГТЯ...

У Shining Soul, однако, есть и вроде бы новая фишка — возможность абсорбировать (т.е. взять выпавший из врага предмет и экипировать) и затем использовать... души своих врагов. «Подзарядить»

ИНТУИТИВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

ТА САМАЯ ЛОЖКА МЕДА

Левый шифт отвечает за переключение между тремя видами оружия, правый выбирает активный предмет — тоже из трех доступных. Атаковать нужно кнопкой «А», применять текущий предмет — «В». Учтите только, что вызов меню экипировки не выставляет паузу (как и в Phantasy Star

Online), и монстры могут за это время спокойно убить героя, так что на «В» обязательно всегда должна «висеть» аптечка. А вот часть предметов запрещено использовать таким образом — чтобы случайное нажатие на кнопку, к примеру, не вернуло вас обратно в город.

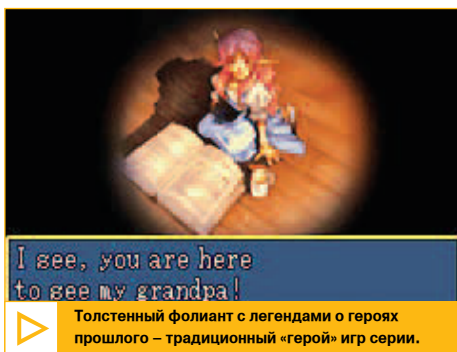
ХУЖЕ, ЧЕМ

Megaman Battle
Network EXE 2

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

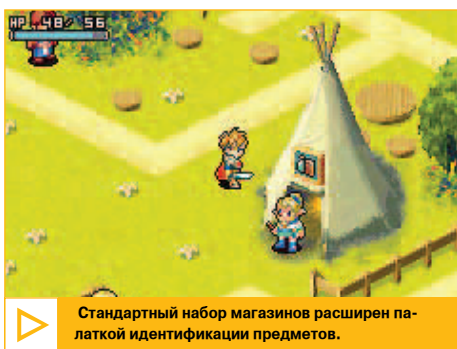
Torneko:
The Last Hope

СЕРИАЛ ОТ САРСОМ ПОКА ЛИДИРУЕТ ПО ВСЕМ ПАРАМЕТРАМ



I see, you are here
to see my grandpa!

Толстенный флиант с легендами о героях прошлого — традиционный «герой» игр серии.



Стандартный набор магазинов расширен палаткой идентификации предметов.



Большая часть типов врагов хорошо знакома фанатам серии.



Птичка отвечает за производство оружия из митрила.

такую душу убийствами монстров, можно нажать кнопку Select и произвести особо мощную атаку. Что касается сетевого режима, то вся «коммуникация» сводится к обмену предметами, но все-таки играть вместе явно веселее, чем в одиночку. С предметами и «наследием Shining-игр» сложилась двойственная ситуация. Сохранены названия и функции того, к чему привыкли фанаты сериала, а мультиклассовость Shining Force позволила напрямую позаимствовать оттуда и типы оружия. Одновременно была введена система идентификации экипировки. Покупать же что-то кроме лечащих предметов и вовсе бесполезно – на поле боя найдете кое-что поинтереснее стандартного магазинного репертуара. Генерируются названия и характеристики экипировки случайным образом – законы жанра hack'n'slash авторитетнее традиций сериала. К счастью, из Shining Force сюда попала и концепция «никаких game over». После гибели у вас отбирают деньги, но сохраняют пред-

меты и дают возможность мгновенно перенестись обратно – это сберегает очень много времени и нервов. Дизайн монстров, героев и уровней заставляет вспомнить о 16-битных играх серии, а вот музыка и звуковые эффекты – уже о 8-битных. Впрочем, прежде чем выносить вердикт, следует четко понимать, для чего и для кого создавалась игра. Надумаете изучать Shining Soul дома, лежа на диване – вас ждут буря эмоций, выброшенный на помойку картридж и волна критики в адрес «зафанатевших от Diablo» разработчиков. Если же играть на скучной лекции или в поезде «Петербург-Москва», то впечатление будет скорее положительным. Все-таки GBA – это портативная приставка, а тупые бродилки по подземельям – вполне уместный здесь жанр. ■



В очередь, гады, в очередь выстраивайтесь!



Рядовой Wipac к борьбе со злом готов! В кого тыкать мечом? Где он, подлый и коварный Жугдердемидий, урожденный Гурраггча?

Ubisoft

vellod impex

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Дистрибуция в России:
PS2, GC, XB, GBA
www.vellodimpex.ru

САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ И ТЕХНИЧЕСКИ
СОВЕРШЕННЫЙ ШПИОНСКИЙ СИМУЛЯТОР.
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МИССИИ
ТОЛЬКО НА PLAYSTATION 2



Теперь на PlayStation 2....

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**

www.splintercell.com



Pelican Stealth controller:
Контролер для настоящих шпионов



TK
"Твой Дом" "Союз" "ДВМ" "Калинка - Стокманн" "Ашан"

VGW more games world

TK "Детский Мир - Центр"
TK "Горбушкин Двор"
TK "Мир Детства на Первомайской"

За консультациями и по вопросам оптовых покупок, обращайтесь по телефону 782-85-85 или по e-mail : Sales@Vellod.ru. Компания Vellod Impex является крупнейшим в России дистрибутором телевизионных игровых систем нового поколения, игр и аксессуаров к ним. Нашим клиентам мы предоставляем специализированное торговое оборудование, а также оказываем поддержку и консультации по открытию магазинов видеоигр.

GAMEBOY ADVANCE PlayStation 2 XBOX



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: platform
■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubi Soft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

<http://www.rayman3.com/>

ВЕРДИКТ

НАМ ПОНРАВИЛОСЬ!



8.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Более пяти десятков разнообразных уровней, четыре мини-игры, суперкачественные по меркам GBA графика и звук.

МИНУСЫ

Ничего нового вы здесь не найдете, это очередная удачная компиляция давно знакомых вещей. И не у всех есть GameCube.

Хоть это и повторение пройденного, игра достойна права находиться в ряду лучших рисованных платформеров для GBA.

RAYMAN 3

КАРМАННЫЙ ЛОШАРИК

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Руки, ноги и голова у него – отдельно. Уши вертятся, как лопасти вертолета. Плагият с придуманного писателем Генрихом Сапгиром Лошарика бегаёт по уровням с такими цветами, что их можно приравнять к кислотному трипу. Зовут его так же, как министра по связи и информатизации – Рейман. Только не Леонид, а просто. Rayman. Третий номер.

Прибыло, естественно, в полку бесконечных вариаций «бежим вправо/прыгаем». Предыдущий бегун вправо для GBA, Rayman Advance, отличался рафинированностью концепции и удобством управления, однако был невыразимо скучен поначалу: всевозможные реймановские способности приобретались по мере прохождения, делая первые уровни садистически однообразными. Не таков третий номер. Здесь умения находят Лошарика практически сразу: не успев начать игру, вы уже можете неспешно левитировать на ушах и раздавать тумачи двумя кулаками в изящных белых перчатках. Сложность

при этом, правда, не возрастает – сериал всегда отличался простотой в прохождении. «Простой», впрочем – совсем не означает «короткий». Почти шесть десятков уровней, многие из которых являются вариациями на тему локаций из трехмерной Rayman 2: The Great Escape, займут вас часов на 10-12, что для портативной игрушки результат очень даже неплохой. По этапам раскиданы 999 монеток – отыскав их, вы откроете бонусный уровень с 1000-й, а заполучив ее – получите доступ к еще одному этапу (при условии, что у вас завалалась версия Rayman 3 для GameCube).

ВСЕМ ПО ЧУТЬ-ЧУТЬ

Позаботились авторы и о многопользовательском режиме: соединение через линк-кабель позволит вам коллективно покатайтесь на машинках, поперетягивать канат и сыграть в грабителя. Пере-

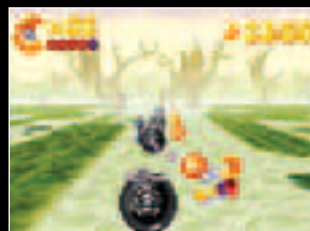
численные мини-игры требуют наличия картриджа с Rayman 3 у каждого из четверки участвующих, но есть еще простенький deathmatch-режим для двух игроков, не требующий наличия дополнительных копий игры. Графика и звук, как это полагается в игре про Лошарика, держатся на высоте: красочных спрайтов так много, а объем анимации так высок, что объем картриджа вырос аж до 128 Мбит (это в два раза больше среднестатистической игрушки для GBA). Тутюшие уровни гораздо реже чередуют одну и ту же схему оформления, чем другие карманные платформы, а раздающиеся из динамика GBA мелодии на удивление не режут слух. Как ни верти, игра удалась на славу – редкий проект для карманной системы от Nintendo настолько красив и обладает таким приятным геймплеем. ■

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

3-D ИЛИ 2,5634812-D?

РЕАЛИЗАЦИЯ РЕЖИМА MODE-7 НЕ ПОДКАЧАЛА

На приятные воспоминания о WaveRacer и Mario Kart наводит подборка псевдотехмерных этапов, где Лошарик катается на водных лыжах и гоночной машинке. Эти аккуратно разбросанные то тут, то там мини-этапчики разнообразят основной геймплей. Мы, между прочим, заметили странное сходство водного уровня с его аналогом из Crash Bandicoot 2: N-Tranced для GBA – только разница в том, что Крэш мчался на игрока, а Рейман едет в противоположную сторону.



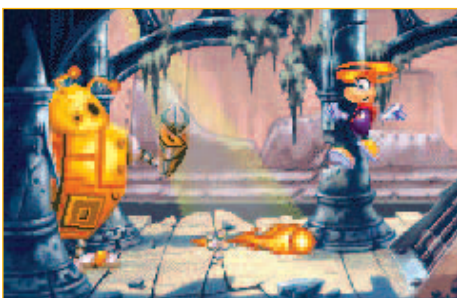
СЛАБЕЕ, ЧЕМ

Super Mario World 3:
Yoshi's Island

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Rayman Advance

RAYMAN 3 ПРЕДПОЧТУТ ТЕ, КОМУ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЙОШИ ПОКАЖУТСЯ СЛИШКОМ СЛОЖНЫМИ



Оцените солнечные лучи, освещающие уровень. Они придают картинке особый шарм.



Обычно рядом с любой дверью/завалом есть открывающий/ликвидирующий преграду рычаг.



Наш герой не только бежит и прыгает – ему придется ползать, плавать, карабкаться и даже летать.

Это история о двух мирах — фантастическом и реальном.
Когда-то они были одним целым, но сейчас их связывает
только одно — девушка Эми, которая даже
не догадывается о своей силе и возможностях...

- великолепные окружающие пейзажи
- захватывающая сюжетная линия
- отличная трехмерная графика
- приятные звуковые эффекты
- интересный игровой процесс

ZANZARAH

THE HIDDEN PORTAL



FUNATICS
DEVELOPMENT
phenomedia

WWW.FUNATICS.DE WWW.ZANZARAH.COM WWW.RUSSOBIT-M.RU

©2003 Funatics Development. ©2003 РУССОБИТ ПАО/ИЗДАТЕЛЬ. Издатель: Руссобит Пабблишинг. E-mail: office@russobit-m.ru.
Страна: продюсер: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-51, 212-01-51. Техническая поддержка: 212-27-90.



WWW.RUSSOBIT-M.RU

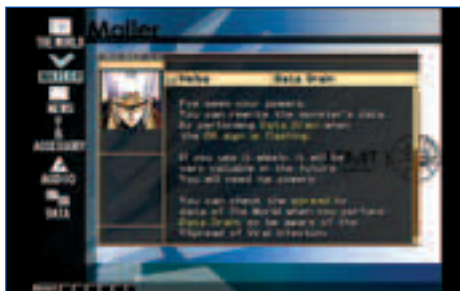


■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Bandai
■ РАЗРАБОТЧИК: Cyber Connect 2 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.dothack.com/game/>



▶ Героев в команде – трое. Они гораздо эффективнее компаньонов Соры из Kingdom Hearts.



▶ Так выглядит почтовый клиент Altimit. Обмен корреспонденцией принесет немало подсказок.



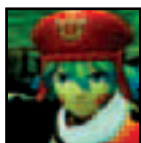
.HACK//INFECTIO

ИМИТАЦИЯ ЭМУЛЯЦИИ СИМУЛЯЦИИ

ВЕРДИКТ



ГУРМАНЫ ОЦЕНЯТ



7.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

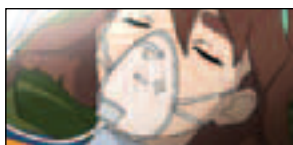
ПЛЮСЫ

Духословное восприятие: иллюзия игры в сети, иллюзия деятельности вне игры. Быстрый темп геймплея, диск с аниме.

МИНУСЫ

Однообразие геймплея, слабая графика, проблемы с камерой. По сравнению с другими RPG для PS2 игра достаточно короткая.

Уникальный эксперимент: простой dungeon hack может похвастаться гениальным захватом в области сюжета. Это захватывает.



ХУЖЕ, ЧЕМ

Suikoden III

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Wild Arms 3

КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ .HACK ПОПРОСТУ НЕ ИМЕЕТ АНАЛОГОВ.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Снятое по видеоиграм аниме и сделанные на основе аниме видеоигры – вещи достаточно обыденные. В каждом приличном российском видеомагазине лежит фильм «Сакура: война миров» (анимационное воплощение тактической RPG Sakura Taisen от Sega), и почти каждый месяц японские издательства объявляют о запуске игры по тому или иному сериалу. Другое дело – .hack (читается «dot hack» или «точка хак»). Проект с самого начала задуман как слияние двух видов медиа.

Несмотря на то, что в Европе игры серии .hack, очевидно, издаваться не будут, рассказать о первой из четырех частей, недавно вышедшей в США, просто необходимо. Слишком необычными оказываются ее концепция, исполнение и те ощущения, которые испытываешь при знакомстве с этим проектом. В каждой коробке .hack//Infection лежат два DVD: один с игрой для PS2, на другом записан 45-минутный аниме-фильм .hack//Luminality Vol. 1 (следующие три части будут выходить в такой же комплектации, с переры-

вом примерно в три месяца). Прежде чем играть, лучше посмотреть аниме – напрямую игру и фильм пока не пересекаются, однако последний дает возможность ознакомиться с обширной сюжетной подоплекой. Даже если вам ничего не говорят имена сценариста Кадзунори Ито и художника Йосиюки Садамото, вы наверняка слышали о самых знаменитых их работах – фильме Ghost in the Shell и сериале Neon Genesis Evangelion. Плод столь мощного творческого тандема, история от Ито с садамотовскими героями, компенсирует незамысловатый игровой процесс и ставит .hack в разряд если не лучших, то уж точно самых неожиданных RPG для PlayStation.

РАСТРОЕНИЕ ЛИЧНОСТИ

Решение Bandai смоделировать онлайн-овую RPG на базе RPG оффлайновой иначе как изящным не назовешь. По сюжету, ваш приятель под ником Orca впал в кому

после сеанса общения с популярной сетевой игрой «Мир» (The World). Вы, также являясь подписчиком игры, стараетесь разгадать тайну произошедшего. «Сгенерировав» персонажа по имени Kite и выбравшись на просторы «Мира», вы, тем не менее, остаетесь 14-летним японским школьником, сидящим дома за компьютером. Помимо онлайн-овых приключений, к услугам игрока в .hack односторонняя имитация коммуникационной среды, привычной завсегдатаям Интернета – это электронная почта, чаты, гостевые книги и форумы, общаясь с населением которых также можно найти ключи к разгадке. Любопытно, что буквально через несколько минут «Мир» и опутывающие его сервисы воспринимаются именно как онлайн-овая игра с широкой инфраструктурой для общения – вам прозрачно намекают, что встреченные персонажи всего лишь аватары «реальных» игроков, а прочесывание групп новостей в поисках кру-

ТРИЕДИНСТВО

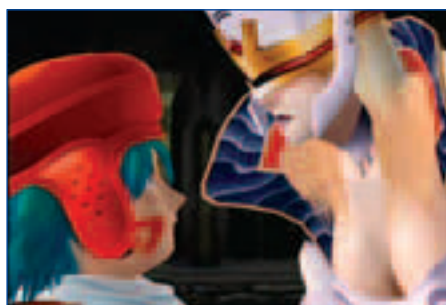
АВТОРЫ ВНИМАТЕЛЬНО ОТНЕСЛИСЬ К ДЕТАЛЯМ

Интерфейс операционной системы Altimit, позволяющей устанавливать дистрибутив «Мира», одинаково выглядит и в аниме (где ребята, кстати, управляют своими героями при помощи подключенного к PC белого Dual Shock), и в игре для PS2 (тут оранжевый экран Altimit предоставляет доступ в меню настроек). Если вы зайдете на официальный японский сайт .hack (<http://www.hack.channel.or.jp/>), то увидите, что и он исполнен в виде рабочего стола ОС Altimit.





▶ Новые локации открываются при комбинировании «ключевых слов».



▶ Helba – хакерша, с которой Kite и его друзья постоянно сталкиваются на просторах «Мира».



▶ Со временем Kite учится переписывать игровой код под свои нужды, взламывая игру.

лиц полезной информации мало отличается от аналогичного процесса на компьютере, подключенном к Всемирной сети. Лично я остро почувствовал погружение в игру, когда запись с просьбой о помощи, оставленная Kite в одном из форумов, была удалена администраторами. В результате, даже расправляясь с монстрами в подземельях, сложно забыть о [дважды!] виртуальной природе приключения. А ведь где-то на серверах игры бродит опаснейший вирус, заставляющий людей впадать в кому, и корпорация-издатель изо всех сил старается скрыть факты заражения (о том, как они заметают следы в реальном мире, вы узнаете из аниме. См. также рубрику «Банзай!» в этом номере «СИ» и видеointerview продюсера игры на нашем CD).

➤ DUNGEON .HACK

Имея на руках интригующий сюжет, авторы предсказуемо прокололись в традиционно неудачных для игровой продукции Bandai местах. Недостатков у .hack всего два, и ни один нельзя назвать критическим. Во-первых, «Мир» при всех связанных с ним инновациях остается простеньким hack'n'slash в локациях, создающихся случайным образом. Во-вторых,

графика явственно требует улучшения. Споры нет, видимая «игрушечность» окружающей среды усиливает ощущение ирреальности происходящего, но текстуры все равно могли быть почетче, модели – детальнее, а герои Садамото выиграли бы от применения motion capture. С одной стороны – легко усваиваемая, удобная и динамичная боевая система (драка идет в реальном времени, но «с уклоном в пошаговость» – действие останавливается при навигации в меню, вроде как в Baldur's Gate на PC), комфортное управление и высокая скорость, с другой стороны – малый выбор врагов и декораций, своенравная камера, затянутое вступление и небольшая продолжительность игры (около 15 часов). Учитывая, что .hack//Infection – суть начало истории, дебют серии, подкрепленный по-настоящему оригинальной идеей и «бесплатным» диском с фильмом, острое желание узнать, куда же выведет нить линейного сюжета, пересиливает любые негативные эмоции, связанные с шероховатостями реализации. Все равно ведь от Bandai не принято ждать продукции уровня Square, правда? Зато они экспериментируют там, где консервативная Square вряд ли позволит себе отклониться от нормы. ■



▶ Школьница Мэй Минасэ – единственная, кто смог выкарабкаться из комы.

\$ 240
Официальная гарантия Sony 1 год, в подарок Вы получаете S-Video/AV кабель от Pelican

\$ 199
В подарок Вы получаете фирменную ручку с логотипом GameCube

\$ 280
В подарок Вы получаете игры Jet Set Radio Future и Sega GT 2002

\$ 165

\$ 130
Встроенная подсветка, эргономичный дизайн и аккумулятор в комплекте

Уникальный комплект – приставка с 5" LCD-экраном – по специальной цене!

▶ Все игры, все приставки, все аксессуары

▶ Самые низкие цены в Москве

▶ Бесплатная доставка по Москве в пределах МКАД

Посетите наш сайт!
Вы будете приятно удивлены

\$ 47
PlayStation 2
Primal

\$ 49
PlayStation 2
Devil May Cry 2

\$ 39
PlayStation 2
Rayman 3: Hoodlum Havoc

\$ 47
PlayStation 2
Metal Gear Solid 2: Substance

\$ 105
PlayStation 2
Руль Logitech Driving Force (PS2)

\$ 47
PlayStation 2
Tenchu 3: Wrath of Heaven

\$ 36
PlayStation 2
Star Wars: The Clone Wars

\$ 30
PlayStation 2
Buffy the Vampire Slayer

\$ 30
PlayStation 2
Project Gotham Racing



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames
 ■ РАЗРАБОТЧИК: nFusion Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM

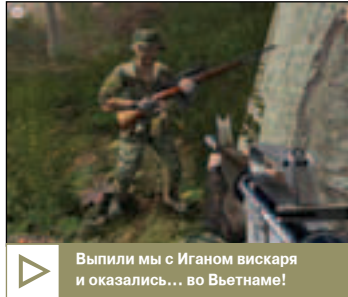
<http://www.digitalbattles.com>

LINE OF SIGHT: VIETNAM

СМЕРТЕЛЬНАЯ ДЮЖИНА В ДЖУНГЛЯХ ВЬЕТНАМА

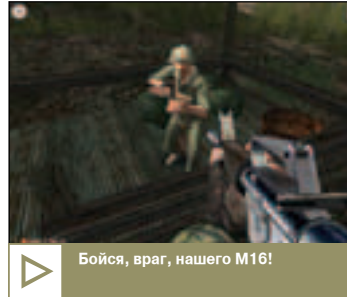
СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Команда nFusion, уже успевшая опозорить себя подделкой Deadly Dozen, решила не останавливаться на достигнутом. Ее новый продукт Line of Sight: Vietnam жутко напоминает обе части Deadly Dozen как по дизайну, так и по геймплее. Дано: группа солдат. Задача: убить плохого парня/украсть документы/спасти кого-нибудь/уничтожить всех. В любом случае, как правило, любая миссия сводится к тому, чтобы уничтожить всех, а уж потом заняться поиском и выполнением задания. Почему? Да потому что злобные вьетnamцы, хоть и не в больших количествах, всегда попадают не вовремя. И пока шаг за шагом не вычистишь весь район, уверен в том, что твоя спина защищена от пуль, не будешь. Собственно, игра проходит так: делаем пять шагов. Записываемся. Делаем пять шагов. Записываемся. И так до первого вьетnamца. А там – как повезет. Либо тебя вынесут с



Выпили мы с Иганом вискаря и оказались... во Вьетнаме!

пары выстрелов, либо ты вынесешь. В зависимости от исхода битвы прощу Save или Load. И пять шагов, покой нам только снится. Несмотря на то что с третьей миссии у вас «как бы» появляется команда, геймплей изменяется не сильно. Теперь впереди идет автоматчик, а его прикрывает снайпер. Таким макаром бои с вьетnamцами разрешаются раза в два быстрее, что, несомненно, облегчает прохождение игры. Только... нужно ли ее проходить, ежели она такое... мм... гуано вьетnamское? ■



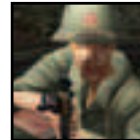
Бойся, враг, нашего M16!



Снайперская винтовка с тремя степенями зума. Фи.

ВЕРДИКТ

ТРЕТЬИ ГРАБЛИ ПОДРЯД



5.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Обычный FPS, коих сейчас пруд пруди. Без особых фишек, но и без вопиющих недостатков.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: The Adventure Company
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Omni Adventures ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM

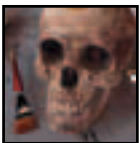
<http://www.theomegastone.com>

THE OMEGA STONE

КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ЗА 80 СЕКУНД

ВЕРДИКТ

ЛЮБИТЕЛЬСКИЙ МАРАЗМ



4.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

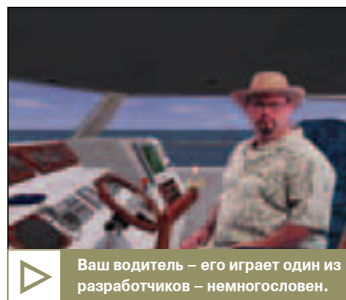
Загадка Атлантиды, похоже, так и останется неразрешенной. До лучших времен.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Загадочные уголки планеты, тайны древних цивилизаций, мистические ритуалы и обряды – крайне плодотворная тема, согласитесь? Особенно для приключенческой игры.

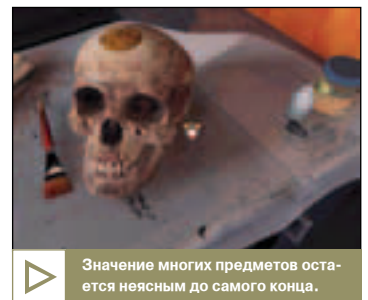
Етоундженд – настоящая загадка архитектуры. Доисторическая обсерватория, астрономический календарь, священный могильник? Или взять, к примеру, скульптуры острова Пасхи, высеченные из вулканических пород. Кому и зачем понадобилось ваять более 600 гигантских каменных статуй? Или, скажем, большие пирамиды Гизы, обоснованные в верховьях дельты Нила, в восьми километрах от Каира. Кто знает, куда устремил свой взор величественный Сфинкс?

Поиграйте в The Omega Stone, и вы найдете ответы на все вопросы – призывают братья Тоблеры, главные затейни-



Ваш водитель – его играет один из разработчиков – немногословен.

ки и идейные вдохновители. С удовольствием, как-никак разгадывать тайны – наше призвание. «Графика просто потрясающая!» – хором кричат все user reviews, опубликованные на официальном сайте игры. Bullshit! Во-первых, движок с панорамным обзором. Уже тысячу раз заезженный Сгуо и давно себя изживший. Во-вторых, размытые и, что называется, фотореалистичные картинки. И чтобы после этого я на протяжении пятидесяти часов, как обещает пресс-релиз,



Значение многих предметов остается неясным до самого конца.

занимался поисками Атлантиды? Увольте. Героев играют сами разработчики, причем персонажей всего четыре. Мастерски выдержанные паузы, безумная жестикуляция, в общем, актерский дебют состоялся. Геймплей довольно странный, так как доступ дается сразу ко всем локациям. Вместо свободы играющий обретает чувство скованности и вскоре оказывается вовсе в тупике, так как попросту не знает, что нужно делать дальше. ■

<http://www.warriorkingsbattles.com/>

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск/Медиа-Сервис 2000 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Empire Interactive
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Black Cactus ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400 МГц, 128 Мбайт RAM, 16 MB 3D-ускоритель

WARRIOR KINGS: BATTLES

ПАТЧ – ПАТЧЕМ

СТРАНА
ИГРСЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ОЛЕГ КОРОВИН
 korovin@gameland.ru

Как ни парадоксально это прозвучит, но Warrior Kings: Battles – не add-on к оригинальной Warrior Kings. Это... римейк, что ли. Своего рода работа над ошибками. Вот только смысла в ней нет почти никакого: WK и так были неплохой игрой, а WK:B не принес в игровой процесс практически ничего нового. WK:B состоит из двух равнозначных частей: экономической и военной. Первая здорово напоминает Stronghold. Строим замок, фермы, мельницы – все очень грамотно и продумано. Сражения же скорее похожи на какой-нибудь Medieval: Total War. Те же огромные армии, куча видов войск, формации. Что же нового? Во-первых, новая сюжетная линия. Во-вторых, есть новый режим Valhalla, позволяющий полностью исключить экономику и целиком сосредоточиться на сражениях, задачей которых является захват стратегических опорных пунктов. Есть новые юниты, строения и оружие. Несколько

ВЕРДИКТ

РИМЕЙК ИЛИ ВРОДЕ ТОГО



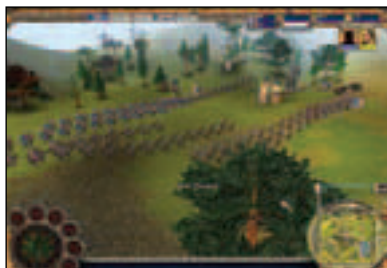
7.5

НАША
ОЦЕНКА

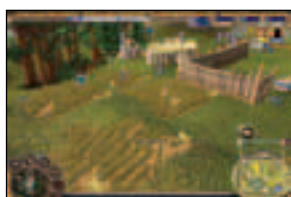
МЫСЛИ ВСЛУХ

Battles – это своего рода недо-разумение, потому что это все тот же Warrior Kings, только с новым названием. Однако WK был и остается отличной игрой, настоящей находкой для стратегов.

улучшен искусственный интеллект... Короче, не покупайте эту игру, если играли в WK. Если же нет – ни за что не пропустите. Сильная, многогранная и тщательно продуманная стратегия. ■



Наряду с вполне реальными видами войск в игре есть и маги, и нечисть.



Интересно наблюдать за жизнью королевства.



Графически WK:B – явно не самая совершенная стратегия, однако она покорила масштаб пейзажей и размахом сражений.

МИКРО МАШИНКИ



В ЭТОЙ СОВЕРШЕННО НОВОЙ, УНИКАЛЬНОЙ ИГРЕ ВЫ МОЖЕТЕ САМИ СОЗДАТЬ ОДНУ ИЗ ЛУЧШИХ ГОНОЧНЫХ МАШИН И ПОПРОБОВАТЬ СВОИ СИЛЫ НА БОЛЕЕ ЧЕМ 50 ТРЕКАХ. ДЕТАЛЬНО ВОССОЗДАНЫХ В 3D ГРАФИКЕ. СОВЕРШИТЕ ДЕНЬГИ И МОДЕРНИЗИРУЙТЕ СВОИ АВТОМОБИЛИ. ВЫ МОЖЕТЕ ДАЖЕ ПОУЧАСТВОВАТЬ В ЧЕМПИОНАТЕ ВМЕСТЕ С ТРЕМЯ ДРУЗЬЯМИ...

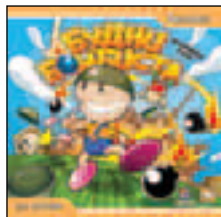


...ОЧЕНЬ УДОБНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ПОМОЖЕТ ВАМ СРАЗУ ЖЕ ОКУНУТЬСЯ В ГУШУ СОБЫТИЙ, ПЛЮС БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ОПЦИЙ, КОТОРЫЕ ПОЗВОЛЯТ ПОДНЯТЬ ВАШ УРОВЕНЬ ВОЖДЕНИЯ НА НОВЫЙ КАЧЕСТВЕННЫЙ УРОВЕНЬ. ТАК ЧТО СОЗДАВАЙТЕ ИДЕАЛЬНЫЙ АВТОМОБИЛЬ, ОТКИНЬТЕСЬ НА СПИНКУ КРЕСА И МЧИТЕСЬ!



ПО ВОПРОСАМ ОТКЛОНОВ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАЙТЕСЬ ПО ТЕЛЕФОНУ: (007) 745-01-14. E-MAIL: LAL@MEDIA2000.RU. LAKA! АННУНС ПО ТЕЛЕФОНУ: (007) 745-01-14. E-MAIL: LAKA@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ – БЕСПЛАТНО! ПОДПИСАКА ЗАРЕГИСТРИРОВАНЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ПО ТЕЛЕФОНУ: (007) 777-10-12. E-MAIL: INFO@MEDIA2000.RU
 РЕКЛАМНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УРАЛСКИХ ООО "БАНКЕР", WWW.OTKRYT.OB.UA, E-MAIL: CF-SON@OTKRYT.OB.UA, TEL.: 8-10-100-10-11-10-01.
 РЕКЛАМНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ ИТОНИИ КОМПАНИИ MCE, WWW.MCE.RU, E-MAIL: MCE@MCE.RU, TEL.: 8-10-175-105-17-00.
 РЕКЛАМНО-ПРОМОЦИОННАЯ КОМПАНИЯ "МЕДИА-КРЕДИТ-2000", АННУНСИРОВАНИЕ РА № 77-0017.
 ПРАВА НА ИДЕАЛЫ НА ТЕРРИТОРИИ КОМПАНИИ INF И СТРАНА БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ООО "СЕРВИС БИЗНЕС ЦЕНТРАЛ", ПРАВА НА РАБОТОУСТАНОВКУ НА ТЕРРИТОРИИ КОМПАНИИ INF И СТРАНА БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ "МЕДИА-КРЕДИТ-2000". © 2001 MCE@MCE.RU, © 2000 ALON BILIM, © 2000 TERNITON SOFTWARE SYSTEMS LTD., © 1999 MANN HEBY LTD., © 1999 ONE REALITY L.P., © 1999 CAPITAL INTERACTIVE LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

БУДНИ БОМБИСТА



АЛИК: ЛЕТНИЕ КАНИКУЛЫ



СИМС: Я И МОИ ДРУЗЬЯ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

BomberFUN

ЖАНР:

logic

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Акелла

РАЗРАБОТЧИК:

LightBrain

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

<http://www.akella.com/>

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Alik's First Summer

ЖАНР:

logic

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК:

Silcom Multimedia

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 233 МГц, 32 Мбайт RAM

<http://www.russobit-m.com/>

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Face Factory

ЖАНР:

design

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

X Media

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

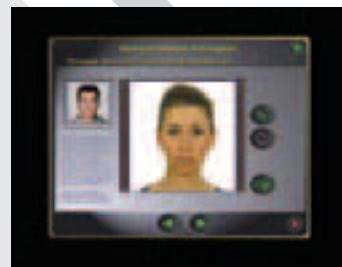
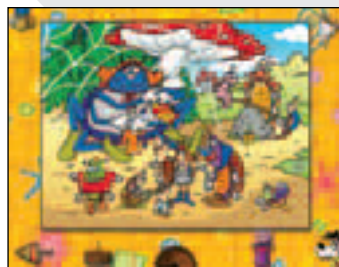
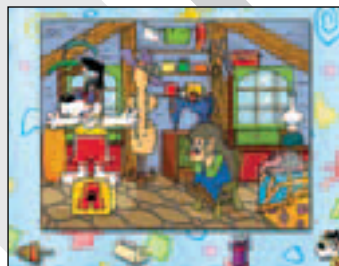
PII 233 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

<http://www.media2000.com/>

Резюме: Своеобразный римейк классики с упором на многопользовательские баталии.

Резюме: Набор забавных логических игр для самых маленьких.

Резюме: Беспрецедентная возможность стать персонажем любимой игры.



Детонирующие бомбы – пожалуй, единственное, что прочно связывает проект с культовым Bomberman. Переход в 3D, возможность использовать power-up'ы и наличие мультиплеера придают игре несмыслимый оттенок оригинальности. В соревнованиях готовы принять участие 14 тронутых подрывников со всего мира, и победа достанется лишь обладающему самой быстрой реакцией. Уровни не страдают однообразием и варьируются с учетом размеров и сложности дизайна. Что любопытно, для комфортной игры рекомендуется P4 1.5GHz с видеокартой класса GeForce III. Вместе с тем никаких особых визуальных изысков замечено не было. ■

Рецензировать игры, рассчитанные на самую молодую аудиторию, неизменно сложно. По каким принципам выносить вердикты проектам, которые предназначены для детей от 4-х лет? Юным геймерам плевать на трехмерные эффекты, миллионы заветных треугольников и переполненные обещаниями прессы релизы. Залог успеха кроется в приятной мультяшной графике, харизматичном главном герое и одновременно увлекательном и простом игровом процессе. Именно этими принципами руководствовались разработчики. Начинающие свою карьеру геймеры найдут несколько несложных головоломок, развивающих мышление и зрительную память и в то же время обучающих азам работы с компьютером. ■

Ваш герой в The Sims по характеру и мировоззрению является вашей вылитой копией? Почему бы тогда не наделить его и схожей внешностью? С помощью программы в результате несложного набора действий вы сможете буквально за пять минут создать свой прообраз для использования в игре. Главное – найти две фотки (в профиль и анфас) и обработать их в игровом редакторе: убрать фон, разместить векторы глаз, рта, носа и, наконец, выбрать наиболее подходящее для переселения тело. Любуйтесь полученной моделью, экспортируйте ее в игру и помните, что конечный результат зависит только от ваших способностей и качества исходных фотографий. ■

G.I. COMBAT

МИЛИТАРИЗМ

СУМАСШЕДШАЯ ФАБРИКА



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

G.I. Combat

ЖАНР:

RTS

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1C

РАЗРАБОТЧИК:

Freedom Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 400 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

<http://games.1c.ru/>

Резюме: Посредственно реализованный варгейм на тему Второй мировой.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Militarism

ЖАНР:

RTS

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

Archosaur Studio

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

<http://www.media2000.ru/>

Резюме: Привычная трехмерная RTS с заурядным сюжетом.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Crazy Factory

ЖАНР:

management strategy

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1C

РАЗРАБОТЧИК:

Monte Cristo

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

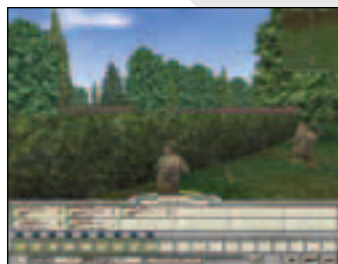
до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 233 МГц, 32 Мбайт RAM

<http://games.1c.ru/>

Резюме: Довольно любопытная менеджмент-стратегия, подкупающая увлекательным геймплеем.



Помните достаточно популярную Close Combat от Atomic Games, выпущенную в середине 90-х и привлекавшую за счет смешения пошагового режима с real-time? Разработкой G.I. Combat занимались выходцы из той же команды, отсюда и неподдельное сходство проектов. Игра освещает последние события Второй мировой, начиная повествование с дня высадки союзных войск в Европе. Вы можете испытать себя в отдельно взятых исторических сражениях или же пройти четыре длинные кампании. Беда в том, что проект отпугивает графическим исполнением, служащим скорее схематичным отображением происходящего. Полный обзор игры вы можете найти в 01(130) номере «СИ». ■

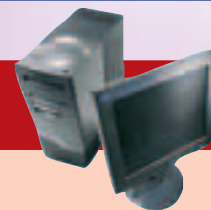
Похоже, извечному конфликту землян с обитателями далеких звездных систем никогда не суждено разрешиться. На выбор предлагаются две кампании за каждую из сторон, любители же сетевых баталий отыщут богатый на опции многопользовательский режим. В целом проект малооригинален. Геймплей не выходит за традиционные рамки RTS: добыча ресурсов, развитие базы и попутное выполнение миссий. Несмотря на все разнообразие задач, игровой процесс почти всегда сводится к тотальной зачистке локаций с попутным сбором урановой энергии. Графическому исполнению явно не достает проработанности – все крайне просто, но со вкусом. ■



Наверное, вас следует поздравить. Вы – владелец фабрики, которая занимается производством необычных бытовых товаров. Ничего, что она долгое время не функционировала, и теперь весь бизнес придется вести с нуля? Возродить дело не так-то просто. Вам необходимо инвестировать средства в разработку новых изделий, заниматься набором кадров и организовывать сбыт продукции и так далее. Выйти на рынок с заурядными товарами – не самое лучшее решение. Нужно привлечь покупателей свежестью и новизной: высокотехнологичные унитазы со встроенными телевизорами, роликовые коньки на турбодвигателях и футуристичные роботы-домохо-

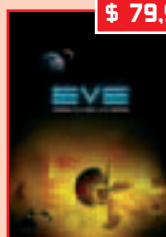
зяйки, задайте моду! Многие зависят от сотрудников – на начальных этапах в целях экономии средств вернее всего пользоваться услугами стажеров. Со временем же можно подобрать квалифицированный персонал. Впрочем, завоевывать признание не всегда разумно за счет своих собственных разработок. Все средства хороши, в особенности – промышленный шпионаж. На поверку игра оказывается чересчур сложной, но если разобраться во всех деталях и тонкостях, море удовольствия гарантировано. К слову, поддерживается многопользовательская игра через локальную сеть или Интернет. Задавите своих конкурентов! ■

PC



Unreal II:
The Awakening

\$ 79.99



EVE: The Second
Genesis

\$ 79.99



Ultima Online:
Age of Shadows

\$ 25.99



Sim City 4

\$ 22.99



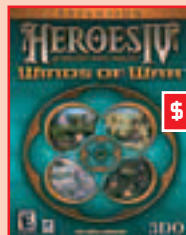
\$ 229.99

Jstck/ ACT LABS
Force RS



\$ 55.99

Sid Meier's Civilization III:
Play the World



\$ 55.99

Heroes of Might and Magic IV: Winds of War



\$ 65.95

Impossible Creatures



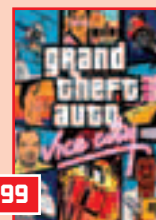
Shadowbane

\$ 69.99



\$ 79.99

The Sims
Online



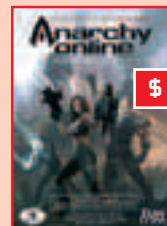
\$ 79.99

Grand Theft Auto:
Vice City



\$ 69.99

Dark Age of Camelot:
Gold Edition



\$ 22.99

Anarchy Online:
Notum Wars

Airport 2002
Volume 1
Add-on K
Microsoft Flight
Simulator 2002

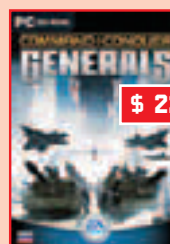


\$ 65.99



\$ 55.99

Neverwinter Nights:
Shadows of Undrentide



\$ 22.99

Command & Conquer:
Generals



\$ 79.99

Zanzarah:
The Hidden Portal



\$ 109.99

EverQuest: Gold
Collector's Edition



XBOX

GIFT Shop



\$ 209.99

Jstck/ CH Flight Sim
Yoke USB



\$ 35.99

(Blizzard) Diablo II
Baseball Cap



\$ 9.99

Mouse Pad/
Коврик для
мыши
"Опасно
для жизни"



Final Fantasy: the Watch

\$ 349.95

\$ 39.99



(Blizzard) The
Art of Warcraft



Саундтрек к игре Halo

\$ 31.99



(ORIGIN) Ultima
Online: Lord
Blackthorn Figure

\$ 27.99

\$ 32.99

Onimusha 2:
Samurai's Destiny:
Yagyu Jubei Figure



\$ 17.99

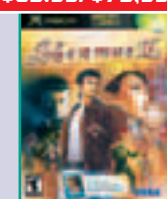
Colin McRae Rally 3

\$339.99/\$349.99*



\$119.99*

The House
of the Dead 3
c Mad Catz
Blaster



\$85.99/\$75.99*

Shenmue II



\$85.99/
83.99*



\$85.99/\$79.99*

Indiana Jones
and the Emperor's
Tomb



\$19.99

Сумка/ Xbox 12 Game
Carry Case

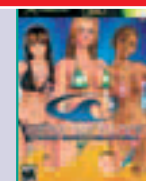


\$85.99/\$83.99*

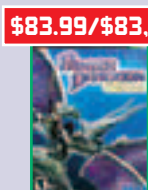


\$69.99/
83.99*

Tom Clancy's -
Splinter Cell



Dead or Alive Xtreme
Beach Volleyball



\$83.99/\$83.99*

Panzer Dragoon:
Ota



GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE SP



\$ 199.99

\$ 95.99



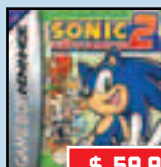
\$ 59.99

The Legend of Zelda: A Link to the Past



\$ 59.99

Super Mario Advance 3: Yoshi's Island



\$ 59.99

Sonic Advance 2



Lunar Legend



\$ 59.99

Harry Potter & The Chamber of Secrets



\$ 55.99

Metroid Fusion



\$ 59.99

V-Rally 3



\$ 63.99

Pokemon Ruby



\$ 63.99

Pokemon Sapphire

Dragon Ball Z: The Legacy of Goku

\$ 56.99



NINTENDO GAMECUBE

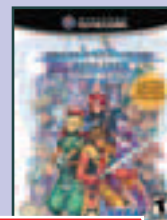
\$ 209.99 / \$ 239.99*

\$ 69.99 / \$ 79.99*



Legend of Zelda: The Wind Waker

\$ 83.99 / \$ 83.95*

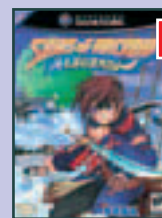


\$ 83.99 / \$ 83.95*

Phantasy Star Online Episode I and II



Metroid Prime



\$ 83.99*

Skies of Arcadia Legends

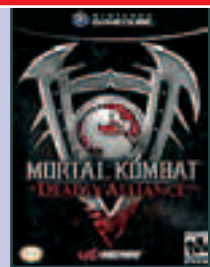


\$ 59.99 / \$ 75.99*

Resident Evil 4 (Zero)

\$ 83.99 / \$ 83.99*

\$ 23.99



Chameleons for GameCube and Game Boy Advance

\$ 69.99 / \$ 75.99*

Mortal Kombat 5: Deadly Alliance



Rayman 3: Hoodlum Havoc



PlayStation 2

\$ 249.99 (PAL, RUS) / \$ 259.99*



Colins McRae Rally 3

\$ 65.99 / \$ 79.99*

\$ 25.99



Chameleons for PlayStation 2 (Devil May Cry 2)

\$ 85.99 *



Adaptor/ Network Adapter with Everquest Online

\$ 59.99 / \$ 79.99*



WWE Smackdown! Shut Your Mouth

\$ 59.99 / \$ 79.99*

Tomb Raider: The Angel of Darkness



Metal Gear Solid 2: Substance

\$ 59.99 / \$ 79.99*

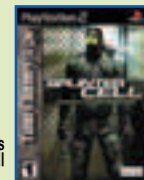
\$ 79.99*

Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht



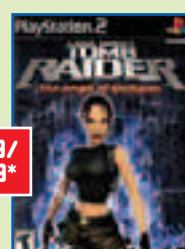
\$ 65.99 / \$ 79.99*

Tenchu: Wrath of Heaven



Tom Clancy's Splinter Cell

\$ 59.99 / \$ 79.99*



\$ 79.99

Hack Vol. 1 Infection Expansion

e-shop
<http://www.e-shop.ru>

СТРАНА ИГР #8(137)

ДА!!!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ
БЕСПЛАТНЫЙ
каталог E-Shop

индекс
город
улица
дом корпус
квартира
ФИО

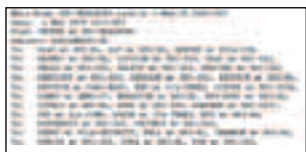
Отправьте купон по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, E-Shop

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

СЕТЕВЫЕ АРХЕОЛОГИ ОТКОПАЛИ ПЕРВЫЙ СПАМ. ЕМУ ЧЕТВЕРТЬ ВЕКА

Первый случай рассылки рекламного спама произошел в сети Arpanet (предшественника современного Интернета) и датируется 1 мая 1978 года (<http://www.templetons.com/brad/spamreact.html>). Так и не идентифицированный сотрудник отдела маркетинга компании DEC, скрывшийся под псевдонимом Thuerk, проделал огромную работу. В один прекрасный момент он взял и разослал всем тогдашним пользователям научно-военной сети Arpanet, живущим на западном побережье США, приглашение на презентацию мэйнфрейма DEC 2020. Тогда не было средств автоматизации массовой рассылки и все сотни адресов бедняге пришлось набить вручную. При этом он не учел, что адресные поля имеют ограничения на число введенных знаков, и значительная часть его работы пропала впустую...

Тем не менее, реакция администрации сети и пользователей оказалась весьма бурной. Было заявлено, что незаконная рассылка коммерческой рекламы адре-



сатам нелегальна и будет запрещена навсегда! Через 25 лет мы по собственным почтовым ящикам можем видеть, что проблему не удалось решить и поныне...

НАЦСОСТАВ РУС- СКОГО ИНТЕРНЕТА

Известный поисковик «Рамблер» проводит регулярные исследования аудитории, интересующейся ресурсами Рунета (<http://rumetrics.rambler.ru/data/auditory/geo/>). Наши сайты в первую очередь посещают, конечно же, россияне – 65-66%, затем украинцы (9-10%) и жители США/Канады (3-3,5%). По 2% посетителей дают Белоруссия, Израиль, Казахстан, Германия и Эстония. С изрядной долей уверенности можно предположить, что эти цифры совпадают с численностью русской диаспоры по странам мира.

Самые же горячие темы Рунета – это «Компьютеры и Интернет» (до 35% посещений), «Развлечения» (19-20%) и «Новости» (10-11%). Небезынтересны и данные о том, что же мы ищем в Рунете. 20-25% запросов – это поиск на тему «Компьютеры и Интернет», 10-15% – «Бизнес», 8-9% – «Наука и образование» (в том числе рефераты). От последней мало отстают «Развлечения» (они же игры) – 7-8% в будни и до 10% в выходные. Выходит, самые популярные ресурсы посвящены компьютерно-сетевой тематике. Они получают от четверти до трети «рунетовского» серфинга. Игровым же сайтам приходится конкурировать

за почетные, но не столь лакомые 4-10%.

ЗАМЕНА «СОБАКИ» ПО-ФРАНЦУЗСКИ

Русский язык легко принимает и явочным порядком переваривает самые ужасные компьютерные неологизмы (e-mail – мыло – емеля... ICQ – тетя Ася – аська...), во Франции же этот процесс идет непросто – включение новых терминов в лексикон узаконивает Генеральный комитет Франции по терминологии. Не так давно он официально одобрил ряд неологизмов, связанных с Интернетом, и ввел их в состав французского языка. Новые слова заменили англоязычные заимствования в целях сохранения чистоты французского языка. Наиболее трудно далась замена символа «собака» (@). Французы теперь должны называть ее (его?..) arobase и этимологию этого слова они вывели от старинной испанской и португальской меры arobo (обозначалась буквой «a» в кружочке). Кроме этого, комитет утвердил и еще ряд изменений: циклические взаимные ссылки сайтов (webring) теперь звучат как anneau de site, а портал (portal) пишется как portail. В долгой истории борьбы Генерального комитета по терминологии есть и поражения: написанные слова site осталось неизменным, не удалось также добиться замены англоязычного термина e-mail французским словом mel.

ПРОЩАЙ, NETSCAPE!

На сайте Netscape в разделе загрузки (<http://channels.netscape.com/ns/browsers/download.jsp>) есть новая версия – 7.02. К радости немногих поклонников некогда замечательного браузера – это его не последняя (как было заявлено ранее на MozillaNews.org <http://www.mozilla.org>), а предпоследняя версия. Из-за неудачного финансового года AOL закрывает проект и перекидывает разработчиков на AOL 8.x и Gecko.

Интересно, не помешает ли это бизнесу Sony, которая планировала использовать Netscape как основу браузера для PS3?..



ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Каждый год дети в США тратят полмиллиарда долларов на жевательную резинку.

В 1897 году фирма «Байер», известная сегодня своим аспирином, рекламировала в качестве лекарства героин.

У налогового ведомства США есть подробная инструкция по организации сбора налогов после глобальной ядерной войны.

В России – 8,8 миллиона пользователей Интернета. Это соответствует количеству интернетчиков в Индии и Нидерландах, больше, чем в Аргентине и Швеции, и на порядок меньше, чем в США, Китае и Японии.

Рост Петра Первого составлял примерно 213 см.

Самым маленьким из британских монархов был Чарльз I. Его рост составлял 4 фута 9 дюймов (143 см) и это до того, как ему отрубили голову!..

Бытует мнение, что Наполеон имел очень маленький рост. На самом деле, его рост считался нормальным для француза того времени и составлял 167 сантиметров.

Your Portal For Amusing Facts (<http://www.amusingfacts.com>), «Стружка» (<http://www.uic.nnov.ru/~zni/>).

DOWNLOAD

TRACELESS 2003
BUILD 1.12

<http://www.gameland.ru/local/link.asp?id=20>

Для повышения безопасности серфинга следует регулярно очищать журнал посещений, удалять временные файлы, cookies и так далее. Утилита сделает это «на отлично», не займет много места в памяти и, завершив процесс, затаится в System Tray. ■

ASHAMPOO MP3 CHECK &
CONVERT 2.0 BETA

<http://www.gameland.ru/local/link.asp?id=21>

MP3C&C проверит MP3-файлы на целостность и ошибки. Найдёт бракованные и вылечит их конвертацией в WAV и обратно. Заодно поможет поменять битрейт, ID-тег и тому подобное. ■

CATFOOD MAIL 1.00.0074

<http://www.gameland.ru/local/link.asp?id=22>

Простой и удобный почтовый клиент. Помимо работы с корреспонденцией, позволяет удалять письма прямо с сервера, чтобы не закачивать себе всякий мусор. Требуется бесплатной регистрации на <http://www.catfood.net>. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 513 Кбайт

9

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 1450 Кбайт

8

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 1369 Кбайт

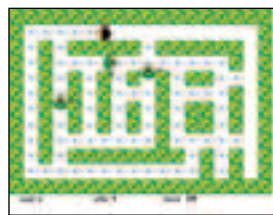
9

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

Берем на себя смелость рекомендовать читателям несколько флэш-игр – из числа тех, что пользовались популярностью в редакции «Страны Игр» в прошедшие две недели.

БОМЖМАН

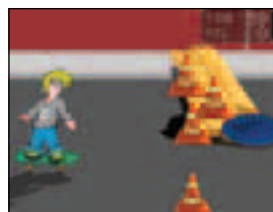
<http://www.flashworld.by.ru/flash/bomz.html>



➤ Бомжман – ремикс популярного Рас-Мап. Только вместо колобка по лабиринту на экране мечется бомж, собирающий бутылки, а вместо злобных привидений – менты с дубинами. Жаль только куда-то запропастились спецбутылки, которые позволили бы нашему герою из жертвы превратиться в охотника. Есть таблица рекордов. ■

СКЕЙТБОРД

<http://www.flagmes.com/game.php?id=boardn.swf>



➤ Поездки по городским улочкам на скейте. Все бы хорошо, если бы не строительный мусор и прочие неприятности, разбросанные по трассе самым непредсказуемым образом. Цель – преодолеть все препятствия. Падение не прекращает игру, а просто сбрасывает набранные очки, и все приходится начинать сначала. ■

ANT CITY

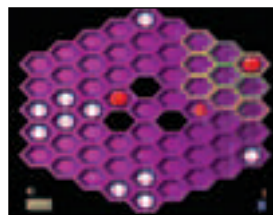
http://www.channel4.com/entertainment/games/microsites/A/antcity/ant_city_fw_banner.html



➤ Симулятор бога с... огромной линзой в руках. Можно просто разглядывать людской муравейник внизу, а можно, фокусируя луч, отнимать жизни... Никакого набора очков или другого подсчета статистики. Игра вообще не преследует никакой цели и заканчивается лишь когда ваш луч сфокусируется на бензовозе. ■

HEXAGON

<http://xsonic.by.ru/flash/k.000001.45555.swf>



➤ Логическая игра по типу шашек, в которых фигурки не «поедают» друг друга, а перекрашивают. Все это происходит на доске из шестигранников. Очень увлекательно, причем сразиться можно как с приятелем, так и против компьютера. ■

СЕКС-ТЕЛЕФОН

<http://www.dndz.dp.ua/games/flash.shtml?sextel>



➤ Секс по телефону. Причем мобильному. Все что требуется – ввести возраст и сумму денег, которую вы решили потратить. Графикой игра не обременена, так как основной упор сделан на звук. Поэтому вряд ли стоит запускать ссылку в середине рабочего дня в офисе. Того, кто потратит более \$2000, ждет забавный облом! ■

DOWNLOAD

URL-ALBUM 1.2

<http://www1.gameland.ru/local/link.asp?id=23>

➤ Программа для IE позволяет организовать коллекцию ссылок в виде скриншотов, ведь часто внешний вид сайта говорит больше, чем его название. Имеется ряд дополнительных сервисных функций... ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 717 Кбайт

10

LINK COUNTER 2.5

<http://www1.gameland.ru/local/link.asp?id=24>

➤ Поможет «модемщикам» уложиться в бюджет, введенный на Dial-Up, так как распознает соединение и ведет учет времени, проведенного в онлайне. Встроена гибкая система установки тарифов, предусмотрены стандартный и экономичные варианты оплаты, лимит на доступное время и стоимость. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 51 Кбайт

9

Напомним, что и в России очень скоро будет окончательно принят «Закон о государственном языке РФ», в котором так же запрещено заимствовать из других языков слова, которые имеют русские аналоги. Причем за нарушения предусмотрено наказание в диапазоне от штрафа до уголовной ответственности. Как бы и нам не пришлось вместо привычных «Интернет», «домен», «сайт» изобретать что-то вроде классического «галоши» -> «мокроступы»...

СЕТЕВАЯ ПОДДЕРЖКА ПЬЯНИЦ. АНГЛИЙСКИХ

Благодаря Глобальной сети каждый россиянин может приобрести себе «в друзья» благородного английского джентльмена или леди из числа регулярно посещающих местные пабы в графстве Глостершир. Это относительно недорого – на сегодняшний день около 1200 рублей. Мероприятие проводится в рамках программы по сохранению традиционных английских пабов, подробности – на <http://www.pubs2000.com/adoptalocal.htm>.

Что же получают стороны (спонсор и, говоря прямо, местный

пьяница) от взаимного сотрудничества? Спонсору достается сертификат, пивная кружка, подписанное фото его протеже и регулярное новостное письмо с известиями о том, как поживает его подопечный. Пьянице приходится ту же. Из всей суммы лично ему достается только половина (остальное – в фонд сохранения пабов) и за это он обязан каждый (да-да, каждый!) день посещать питейное заведение. При этом денег от одного взноса ему хватит примерно на десять-двенадцать выпивок.

На сегодня на сайте имеется 20 кандидатов «на усыновление». Из них самый примечательный – 90-летний Arthur Ayres, который ходит в свою таверну вот уже 52 года подряд. Каждый день! У него там персональное кресло и кружка, его единственного обслуживает официант – все остальные отовариваются у стойки. Владельцы заведения подсчитали, что «за эти годы он уже выпил один средний плавательный бассейн пива». К счастью, российские выпивохники редко заглядывают в Интернет. Иначе они просто лопнули бы от зависти, проведая о неслыханном везении своих английских коллег. ■



БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ – УБЕЙ ТОСКУ!

В игровой индустрии бывают периоды затишья, когда не выходит ничего, способного захватить душу игрока в цепкие лапы и не отпускать на протяжении многих суток. Самое ужасное, что такие периоды могут быть весьма длинными. Чем же заняться в такое время?

Ясное дело, убивать тоску мы станем не очередным прочтением «Тихого Дона» или просмотром надоевших «Окон». Уловив момент, под барабанную дробь и фанфары на сцену гордо явятся разнообразные интернет-игры (бесплатные многопользовательские либо однопользовательские проекты, доступные в Интернете). Они-то и спасут настоящего геймера во время игрового штиля. Долой долги вступления, приступим к делу! И начнем мы с очень приличного сайта Константина Дубовенко (<http://www.onlygames.by.ru>). На момент написания этого текста там было 73 игрушки. Нас заинтересовали лишь четыре, но это дело вкуса, возможно, вам понравятся все семьдесят три...

MORTAL KOMBAT 5

<http://www.onlygames.by.ru/r/mk5.rar>

Язык: русский

Оценка: 6

Количество игроков: до 2

MK5 – это не очередной римейк знаменитого файтинга, а самостоятельная игра на ту же тему. Суть ее до безобразия проста: чтобы нанести удар, нужно одновременно нажать две клавиши, произвольно указанные под портретом игрока. Не успеваете, удар наносится вам. Если некоторые комбинации не срабатывают, значит, противник поставил блок. Игра рассчитана на хорошие навыки печати на клавиатуре, поэтому



Вован vs. Johnny Cage. Разве можно такое увидеть в оригинальном МК?

боев и море кровищи (как в оригинале) вы не увидите. Стоит отметить высокую техническую сложность МК5: не так уж просто (на раздумья порядка 2-4 секунд) быстро находить нужные комбинации, поэтому играть лучше вдвоем (в четыре руки), особенно на финальных этапах (а так как у Горы шесть рук, то для такого финала придется привлечь еще одного человека).

MICKEY MOUSE

<http://www.onlygames.by.ru/m/mouse.zip>

Оценка: 8

Количество игроков: 1

Если помните, в конце восьмидесятых отечественная промышленность освоила выпуск клонов Game&Watch от Nintendo, где игрокам предстояло волком из сериала «Ну, погоди!» ловить яйца в лукошко. Все управление – 4 клавиши. Цель: наловить как можно больше яиц и как можно меньше разбить. Игра Mickey Mouse повторяет своего черно-белого собрата. Только играть нам предстоит не за родного волка, а за известную



Чудеса цифровой генетики – симбиоз Диснея и старой доброй «Электроники».

буржуйскую мышь. Геймплей перешел целиком от «оригинала». Как и раньше, яйца падают одновременно с разных полочек и с разными скоростями, поэтому порой очень непросто рассчитать траекторию падения будущего цыпленка. Бумс, и яичница! Всем рекомендую вспомнить черно-белые времена и поностальгировать!

JAVA VOLLEYBALL

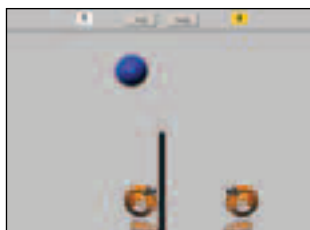
<http://www.onlygames.by.ru/v/volley.zip>

Интерфейс: русский

Оценка: 8

Количество игроков: 2

В Java volleyball мы управляем «чисто конкретным колобком», и предстоит нам играть в волейбол. Можно это делать с компьютером,



Как в старом анекдоте «...Это не колобок, просто ежик из армии вернулся!»

можно с другом (при подключении двух клавиатур). Правила в волейболе старые: игра идет до пятнадцати (а не до 25, как сейчас) очков, а «забить гол» вы можете только со своей подачи. В игре очень интересная физика: мяч ricoшетит отовсюду (кирпичная сетка, стенка или потолок) по непредсказуемой траектории. Надо сказать, что это весьма усложняет игру. Ну а если еще и, играя с компьютером, установить максимальную сложность, то весь процесс начинает напоминать пытку.

COMPMAN

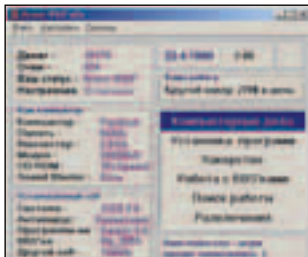
<http://www.onlygames.by.ru/c/compm.zip>

Интерфейс: русский

Оценка: 10

Количество игроков: 1

Compm – это симулятор жизни рядового юзера с элементами экономики. Так сказать, клон The Sims. Только писающих и развлекающих



Compm освежит в памяти времена OS/2 5.0, 28,8-Кбитных модемов и 16-скоростных CD-Rom'ов.

кающихся хакеров мы не увидим. Все делается через простое графическое меню, без каких-либо видеороликов, спрайтов и полигонов. Может быть, так даже и лучше, с игры не снимаются очки за плохую графику. Концепция проста и незамысловата: мы начинаем самым что ни на есть

RUNESCAPE IC

Для более удобной и быстрой работы с Runescape рекомендуем скачать Runescape Internet Client с <http://www.runescape.com/runescape.exe>. С его помощью вы сможете в отдельном окне (не браузера) путешествовать по официальной страничке проекта и, конечно, играть. Во время запуска клиента вы уже должны быть в сети.

простым рядовым чайником, коих в жизни очень много, работающим простым дворником. Подняться можно до статуса «Агента ФБР» (почему не начальника милиции?) и работать соответственно крутым хакером. Во время карьерного роста вы делаете апгрейд своего компьютера (начала его, как ни странно, нужно купить), качаете и устанавливаете софт, развлекаетесь и занимаетесь хакерством (после получения соответствующего статуса). Последнее, правда, выглядит довольно смешно. Нажал три кнопки, и взломал банк. Симулятором это не назовешь. Но в итоге игра оставляет все же положительные эмоции.

Покинем гостеприимного г-на Дубовенко и двинемся по Рунету дальше в поисках развлечений. Вот, скажем, сетевые аналоги популярных викторин. Может в них поиграть?..

GUESS THE MELODY

<http://www.mephist.ru/progs/gtm.zip>

Интерфейс: русский

Оценка: 9

Количество игроков: 1

Guess the Melody – компьютерный вариант телеигры «Угадай мелодию». В базе данных GtM более 140 мелодий, которые разделены на 3 категории: музыка из кинофильмов, отечественные и зарубежные мелодии. Играть очень просто: после начала первого тура выбираете категорию и номер мелодии (все как в телевизионном оригинале) и слушаете. При нажатии клавиши «Я знаю!» выдается 5 вариан-



Всенародного Валдиса Пельша мы не увидим, но зато услышим нечто знакомое!

БИЛЬЯРДНЫЙ КЛУБ



тов ответа, среди которых нужно выбрать один правильный. Если не угадываете, то две композиции отдыхаете. Во втором туре предстоит выбрать категорию (каждую секунду будет добавляться по 5 единиц), а в третьем – только угадывать. Радует, что некоторые песни звучат до конца. А если бы не маленькие погрешности (например, игра может зависнуть так, что комбинация Ctrl+Alt+Del будет бесполезна), то GiM была бы настоящим шедевром! От народных игр плавно перейдем к элитным. И сделаем это, как ни странно, на сайте с плебейским словечком в названии – «Сервелат».

ONLINE GOLF

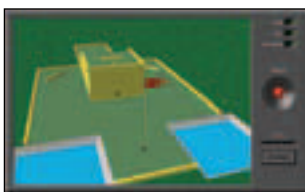
<http://servelat.narod.ru/games/golf/golf.htm>

Интерфейс: английский

Оценка: 8

Количество игроков: 1

OnLine Golf – онлайн-овое Java-воплощение гольфа, самого дорогого и престижного вида спорта (СДПВС). Всем, наверное, хотелось хоть раз сыграть в настоящий гольф, но не все мы, к сожалению, члены гольф-клуба. А вот



у владельцев ПК и Интернета есть хорошая возможность расслабиться за очередной партией СДПВС у экранов мониторов.

Играть в OnLine Golf довольно просто – все управление осуществляется мышкой. Кликнули на участок, куда хотелось бы попасть, жмем кнопку Swing и производим удар. С каждым новым уровнем (а всего их 18) идет прирост сложности. На виртуальном поле будут множиться озера и другие преграды, делающие игру более интересной. А с помощью красного рычажка (под надписью Movie) вы сможете менять вид игрового поля по своему вкусу.

Теперь, наконец, мы добрались до самого сладкого – многопользовательских игр. И что приятно – на Java. То есть ничего качать и устанавливать, если такого желания нет, не придется. Однако просторы Рунета мы покидаем и выходим в открытый океан Глобальной Сети, а значит, русский язык остается, увы, за бортом.

RUNESCAPE

<http://www.runescape.com/>

Интерфейс: английский

Оценка: 7,5

Количество игроков: до 1200 одновременно.

Runescape – одна из немногих попыток создать многопользовательскую Java-игру, которая занимает минимальный объем (закачка игрового мира через браузер на модемном соединении – около 20-60 секунд), абсолютно бесплатна, трехмерна и выполняется как в браузере, так и в отдельном окне. Похоже, у разработчиков получилось – в Runescape ежедневно играет по 10 тысяч и более человек. Правда, графическое исполнение подкачало: визуально игра напоминает Darkstone без текстур и спецэффектов. Это дополняется небольшим размером окна программы (512 355 точек), изменить который невозможно...

А вот геймплей гораздо интересней: из-за упрощенной ролевой системы боевой режим и навигация стали более удобными. Теперь не нужно долбить по мышке, чтобы нанести серию ударов. Бой протекает автоматически, а вы



Скромная графика вкупе с хорошим геймплеем оставляют самые приятные ощущения!

лишь выбираете один из 4 его режимов. Но больше всего меня порадовали квесты в игре! Чего только стоит первое задание: расколдовать возлюбленного девушку, которого сумасшедший ученый (!) превратил в цыпленка. Невольно проскакивает мысль: а может, разработчики – наши соотечественники?..

Стоит отметить, что Runescape идеален для новичка или игрока «на полчаса из офиса». Более опытным геймерам игра покажется излишне упрощенной.

Прочитав этот текст, не тратьте время зря: садитесь за компьютер, выходите в Интернет и расслабляйтесь за понравившейся игрой. От себя хочу добавить, что рассмотренные игры сравнивать не стоит. В них нужно просто играть. Причем во все. Каждый найдет среди них любимую. Удачи! ■

"Бильярдный клуб" - симулятор пула и снукера, который отличается реалистичностью и простотой. Тренировочный курс поможет Вам отточить удары. Функция сохранения игры поможет Вам показать свои лучшие удары друзьям!



Минимальные системные требования: Процессор Pentium 166 МГц, 16Мб оперативной памяти, операционная система Windows® 95/98, 4-х - скоростное устройство для чтения компакт-дисков, 165Мб свободного места на жестком диске, 3D-акселератор, DirectX 7, мышь. Данный диск предназначен для проигрывания на PC.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: od-top@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компаниями "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Пресс на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежит ООО Языковой Бизнес Центр "Интер". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". Cue Club 2000 License and Publishing by MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT. Unauthorized copying and resale by any means strictly prohibited. All other trademarks acknowledged. All rights reserved.



В НОМЕРЕ:

Как это бывает на самом деле

– Подробности о нескольких нашумевших взломах крупных сайтов

Атака на GPRS

– Что можно сделать с мобильником на зло врагу, себе на радость

Перехват ICQ паролей

– Стряпаем сниффер на коленке

Эффективный поиск спойтов

– Как найти то, что не предназначено для всеобщего пользования

Взлом Java-апплетов

– Избавляем яву от раздражающих ограничений

Мы в сетях!

– Разбираем дорогостоящее сетевое оборудование и смотрим что внутри

**Купи Хакер с CD и ты получишь
целых 700 мегабайт
горячего софта, самые
нужные драйвера
и нашу подборку X-музыки!**

ЗАПИСКИ ПРОДАВЦА ВИДЕОИГР

Читая материалы сайта Acts of Gord (<http://www.actsofgord.com>), поневоле вспоминаешь Задорнова с его «тупыми-претупыми американцами». Кажется, что невозможно одному работнику игрового магазина (автор не уточняет свою должность, но будем для определенности называть его продавцом) столкнуться с таким количеством проявлений откровенной глупости. Но каждый из примеров по отдельности – вполне реалистичен, причем его главным героем вполне мог бы быть и какой-нибудь российский «продавец-консультант», сидящий в ларьке с пиратскими копиями игр.

Сайт фактически представляет собой книгу (которая, кстати, вскоре будет издана в США на твердом носителе), поделенную на части и главы, отсортированные по... скажем так, чувствам, обуревающим как геймеров, так и главного героя. Покупатели могут вызывать раздражение вопросами вроде «почему игры для PS2 не работают на PS one?», ярость – предложениями сдать в легальный магазин самодельные копии игр по цене \$5 за штуку, сочувственную улыбку – попытками украсть никому не нужные игры, и так продающиеся за бесценок. Знакомо, правда? Особую специфику вносит разве что возможность брать игры напрокат, не внося залог, но указывая данные своей кредитной карточки (в том числе и с нулевым остатком на счету) или иную информацию о себе. Украв (т.е. взяв напрокат и не вернув) несколько игр таким образом, геймеры через год-другой с удивлением выясняют, что банки в принципе отказываются их кредитовать (скажем, для покупки автомобиля), так как они были занесены из-за этого факта в

черный список. Жестоко, но справедливо. Что касается глупых вопросов посетителей, то для них главный герой находит не менее глупые ответы в духе «если вставить в PS one два диска, то она станет в два раза мощнее и сможет проигрывать игры для PS2». И этому верят. Или представьте себе реакцию человека, которому прочиповали (опять же, в легальном магазине) PS2, а консоль после этого научилась лишь запускать японские лицензионные версии (что ему и обещали), но не пиратские копии. Впрочем, издеваться можно и над более продвинутыми личностями – к примеру, на звонок в Microsoft с просьбой рассказать об особенностях Windows 2000 для Dreamcast на том конце провода ответили немного уклончиво, но и не отрицали существования такого продукта.

Наконец, помимо многочисленных баек, есть на сайте и серьезные аналитические статьи относительно рынка видеоигр. К примеру, в одной из них автор последовательно развенчивает миф о том, что Sony продает свои консоли в убыток, и доказывает с цифрами в руках, что подобная стратегия свойственна лишь Sega (для Saturn и Dreamcast) и Microsoft. Также можно почитать и о будущем GameCube в США, и о техническом превосходстве Xbox над конкурентами... По большому счету, стоит просмотреть весь сайт от начала и до конца – я как раз сейчас нахожусь в середине этого процесса.

НЕОФАНАТЫ FINAL FANTASY

Честно говоря, первым делом меня привлек на сайте New Final Fantasy (<http://www.newff.com/>) обзор Final Fantasy IX, написанный лично Джорд-



Сайт Women Gamers приводит кучу цифр, доказывающих, что слабый пол также интересуется видеоиграми, отставая лишь на 5-10 процентов от сильной части человечества.



На сайте New Final Fantasy есть обзор Final Fantasy IX, написанный лично Джорджем Бушем.

жем Бушем – да-да, тем самым. Фальшивка-пародия, понятное дело, но на удивление искусно изготовленная – каждое слово здесь к месту, а издевки над «автором» – исключительно тонкие и умные. Обычно читающий лишь к концу текста осознает, что над ним злостно подшутили.

Новости игр от Squaresoft (или теперь уже, скорее, Square Enix) здесь также имеются, но фирменное блюдо – многочисленные мини-комиксы на тему Final Fantasy. Чаще всего используются герои и графика из Final Fantasy VI, так что любители «классической FF» должны быть особенно довольны. Время от времени выкладываются и музыкальные файлы, где всякие там Кефки и Скволлы активно общаются друг с другом, а иногда даже и пытаются петь. Наконец, можно почитать и авторские колонки с рассуждениями на темы вроде «прямые сиквелы FF – это плохо» или «во всех бедах геймеров виновата концепция save-пойнтов». Если не согласны с позицией, изложенной в тексте, всегда можно написать ругательное письмо автору.

ФЕМИНИЗАЦИЯ ВИДЕОИГР

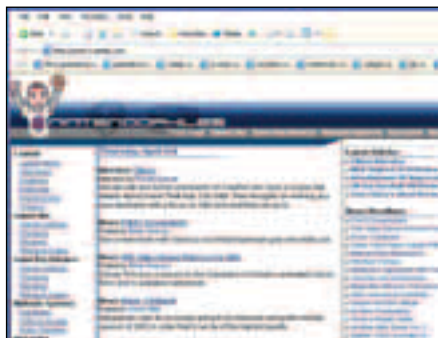
Для начала сайт Women Gamers (<http://www.womengamers.com>) приводит кучу цифр, доказывающих, что слабый пол также интересуется видеоиграми, отставая лишь на 5-10 процентов, – это радует. А так как большая часть игровых изданий ориентирована, пусть даже неявно, прежде всего на мужскую аудиторию, то вполне логичным выглядит создание сайта, посвященного женского взгляду на игры. Кроме того, на базе Women Gamers существует некий аналитический отдел, предоставляющий свои услуги игровым компаниям, – тем, что хотят попытаться счастья именно на этом секторе рынка. На первый взгляд ничем особенным новости и обзоры не отличаются, но, вчитавшись, можно обнаружить перлы вроде «игра явно не предназначена для нас, ведь из героев женского пола здесь есть только порнозвезда и нимфоманка». В данном случае речь идет о GTA: Vice City, однако именно на «адаптированность для женщин» и ориентируются все авторы статей об играх. Чаще всего под ней понимается существование женских образов, в которые можно вжиться. К слову, я очень хотел найти, но так и не обнаружил намеков на то, что в игры полезно включить заодно и сексуальных маньяков – для усиления эффекта. Да и непонятно, какие мужские образы вообще должны быть в играх. По заимствованным из японской манги?

Вполне логично, что при таком подходе не обойтись без специального раздела «обзоры виртуальных девушек». Предисловие к нему гласит, что «герои-женщины обычно изображаются как более слабые по отношению к героям-мужчинам су-

щества, как сексуальные объекты и/или жертвы насилия». Понятно теперь, почему в заголовке я упомянул о феминистках? На сайте подробно разобран психологический портрет героинь игр серий Final Fantasy, Dead or Alive и многих других – их поклонники мужского пола такие тексты воспринимают как нечто странное и неприятное. Ведь фактически косточки перебивают не самим девушкам, а тому, что нам в них нравится – то есть опосредованно – и нашим чувствам, и желаниям. Впрочем, и нам можно извлечь из сайта полезную информацию о девушках-геймерах. К примеру, высшую оценку получила Mira из Suikoden III, которой в сюжете игры «отводится одна из главных и при этом самостоятельных ролей». Да, всем нравится быть рыцарем в сверкающей броне...

МАРИБОИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

Новое поколение консолей родило термин «Marioboy», обозначающий геймера, иступленно верящего в то, что Nintendo – единственная правильная игровая компания, а Сигэру Миямото – пророк ее. Разумеется, ни к каким аргументам оппонентов такой человек не прислушивается. Но пока GameCube жив, а уж GBA точно ничто не угрожает, так что «нинтендофилы» могут спокойно посещать сайты вроде <http://www.n-phil.com>, ведь новости и обзоры игр для других систем их все равно не интересуют. К слову, одно лишь количество здешних материалов наглядно доказывает то, что, в конце концов, вера «мариобоев» имеет под собой некоторые осно-



Пока жив GameCube и процветает GBA, «нинтендофилы» могут спокойно посещать свои сайты.

вания – в отличие от надежд фанатов Dreamcast на «оживление» системы, которая оставалась у них даже после посещения месяцами пустующих специализированных сайтов.

Помимо статей о свежих играх, здесь есть разделы, посвященные железу, а также старым игровым системам от Nintendo и (внимание!) аркадной системе Triforce. Последнее особенно ценно, так как материалы о современных аркадных играх найти в сети не так уж и просто. В больших количествах публикуются интервью с разработчиками и спецматериалы, так что свою область проект Nintendophiles освещает лучше, чем любой универсальный игровой сайт. Например, для рассказа о возможных конкурентах GBA SP удалось взять подробное интервью у разработчиков системы Red Jade от Ericsson (которая так и не появилась на рынке) – рекомендую взглянуть. А уж если вас мучает вопрос о том, стоит ли продавать GBA и покупать GBA SP, то здесь все ответы точно найдутся. Да и пообщаться с братьями по вере из других стран всегда интересно. ■

net land

интернет-центр NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

**круглосуточно
понеделник
до 22.00**

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйтесь, это рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В этом выпуске: россиянин в четверке лучших игроков по игре Warcraft III, вторая часть словарика киберспортсмена, а также стратегия игры на карте ospdm5 (Quake III).



В период с 14 по 16 марта во французском городе Канн состоялся крупный чемпионат CPL Cannes. В соревнованиях участвовал наш соотечественник Иван «Soul» Демидов, причем ему удалось занять призовое место в категории Warcraft III. Изначально Иван был «посеян» под седьмым номером и являлся «темной лошадкой» для большинства игроков. Каково же было удивление европейской игровой

торые могут быть и мощными бойцами, и зданиями, производящими юнитов. Мне же не хватало ресурсов на изготовление оборонительных юнитов – Мортир. Но швед слишком увлекся разрушением моей базы, предоставив необходимое время на укрепление обороны и покупку катапульт. Отбившись с трудом, я накопил собственную армию и разбил противника, у которого после атаки осталось только два героя и несколько

вторую базу с Ancinet of War в обороне, атаковал меня тремя героями и отрядом Талонов. Последние при помощи магии cyclone могут поднимать вражеский юнит в воздух на некоторое время, лишая его возможности действовать. Пока все мои ключевые бойцы парили над землей, Intox занимался разрушением базы и в итоге оказался сильнее меня.

Болгарин Didi из клана Pro-Gaming также победил меня, искусно управ-



Партнер Soul'a по команде – eSu.Kiko.

Финальная расстановка мест на CPL Cannes (лучшие демки ищите на CD):

Warcraft III 1x1:

- 1 место – aT-intoX (3.000 евро)
- 2 место – SK.Insomnia (2.000 евро)
- 3 место – DIDI8[pG] (1.000 евро)

Counter-Strike 5x5:

- 1 место – SK.swe (5.000 евро)
- 2 место – Team9.eSu (2.500 евро)
- 3 место – Mouz (1.500 евро)



Игры CPL Cannes проходят на фоне пальм – полная противоположность нашей апрельской промозглой сырости.



Клан Mouz из Германии, занявший второе место в CS 5x5.

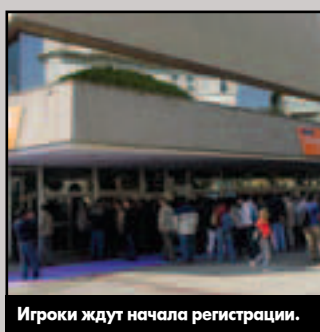
16 МАРТА В ИНТЕРНЕТ-КАФЕ «ЕМАХ» СОСТОЯЛИСЬ ОТБОРОЧНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ НА ТУРНИР «ЗОЛОТАЯ МЫШЬ» СРЕДИ МОСКОВСКИХ QUAKE III-ИГРОКОВ. КВАЛИФИКАЦИЮ, ДАЮЩУЮ ПРАВО УЧАСТВОВАТЬ В ФИНАЛЬНОЙ ЧАСТИ ЧЕМПИОНАТА, ПРОШЛИ ШЕСТЬ БОЙЦОВ: 1GOS, COOLLER, EVIL, MUZZLE, ПОВАР, POLOSATIY. НА НАШЕМ CD ВЫ СМОЖЕТЕ НАЙТИ ДЕМКИ НАИБОЛЕЕ ЗРЕЛИЩНЫХ МАТЧЕЙ.

общественности, когда он победил шведского под вторым номером шведа MadFrog'a. В конечном итоге Soul попал в четверку лучших, уступив киберспортсменам из Франции и Болгарии, и заработал 700 евро. После возвращения на родину наш герой согласился ответить на несколько вопросов для «Страны Игр».

«СИ»: Расскажи о своих играх на турнире?

Soul: У меня было много интересных битв, поэтому опишу лишь пару из них. Четвертьфинал против MadFrog'a из Швеции на карте Plunder Isle. Моя раса Human, его – Night Elves. Изначально я построил некоторые здания на своей базе в неправильном месте, и швед, используя героя (см. врезку), убил несколько моих рабочих.

Затем MadFrog пошел в массированную атаку воинами Ancinet of War, ко-



Игроки ждут начала регистрации.

Дриад. Это был один из моих лучших матчей на турнире.

Проиграл же я киберспортсменам из Болгарии и Франции, причем по абсолютно схожему сценарию. В Warcraft III есть такой юнит, Druid of the Talon или просто Талон. В дуэли против француза aT-Intox'a на карте Groll Wood я не уследил за тем, как мой оппонент, построив

для магией Талонов, но вдобавок он «построил» двух Химер (Chimeras) – юнитов, способных летать, но атакующих только наземные цели.

«СИ»: Ты состоишь в европейском клане eSu. Как ты в него вступил?

Soul: eSu расширявается как Esports United, и попал я в него три месяца назад по приглашению одно-

го немца, с которым мне довелось познакомиться на соревнованиях в Германии в 2001 году. Меня привлекла возможность ездить на зарубежные чемпионаты, в то время как от меня ничего не требуется, кроме участия во всевозможных интернет-лигах и использования атрибутики eSu – типа маек и бейсболок с логотипом спонсора. Главный менеджер

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ ОТ SOUL'A НАЧИНАЮЩИМ ИГРОКАМ В WARCRAFT III

1. ПРЕЖДЕ ВСЕГО КУПИТЕ ЛИЦЕНЗИОННЫЙ ДИСК (ВСЕГО 150 РУБЛЕЙ) И ВСТУПАЙТЕ В LADDER, РЕГУЛЯРНУЮ ИНТЕРНЕТ-ЛИГУ НА СЕРВЕРАХ BATTLE.NET.
2. ВЫБИРАЙТЕ СЕБЕ РАСУ, ТАКТИКУ, УЧИТЕ ТУРНИРНЫЕ КАРТЫ, ОСВАИВАЙТЕ УПРАВЛЕНИЕ ВОЙСКАМИ. ТРЕНИРОВКАМ ДОСТАТОЧНО УДЕЛЯТЬ ПО ДВА ЧАСА В ДЕНЬ. КАЧЕСТВА, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ИГРЫ, – ЭТО БЫСТРОТА КЛИКА МЫШКОЙ, УМЕНИЕ АДАПТИРОВАТЬСЯ К ИГРЕ ПРОТИВНИКА И СКОРОСТНОЕ МЫШЛЕНИЕ.
3. ИГРАТЬ ЛУЧШЕ ВСЕГО ЗА РАСЫ HUMAN ИЛИ NIGHT ELVES – ОНИ НАИБОЛЕЕ СИЛЬНЫ И СБАЛАНСИРОВАНЫ.



Чемпионы SK.swe (слева направо).
Вверху: Ahl, Potti, Brunk, HeatoN. Внизу: Bds, Fisker.

команды забронировал номер в отеле в Каннах на мое имя, а при встрече возместил деньги, потраченные мною на билет, то есть свое обещание сдержал. Помимо меня, из российских киберспортсменов в eSu был также принят Asmodey, и вообще у нас в команде хорошие парни и сильные игроки.

«СИ»: Как много ты тренируешься и чем занимаешься помимо киберспорта?

Soul: В период, когда нет крупных турниров, играю столько, сколько захочу – от нуля до шести часов, а вот перед соревнованиями стараюсь уделить тренировкам все свободное время.

Когда чемпионатов вообще нет, без дела тоже не сижу. Общаюсь с друзьями, пью пиво, хожу в кино, делаю то же, что и все нормальные люди! Правда, девушки у меня пока что нет.

«СИ»: Насколько сбалансированы между собой расы в Warcraft III по сравнению с StarCraft?

Soul: Буду краток. Все-таки «Зергам и Протоссам» пять лет, а «трехмерным Оркам» и года нет, поэтому StarCraft, конечно же, более сбалансирован. Однако Blizzard постоянно работает над новыми патчами, и ситуация должна измениться в лучшую сторону. ■

ГЕРОИ В WARCRAFT III

У КАЖДОЙ ИЗ РАС ЕСТЬ СВОИ ГЕРОИ. ОДИН ИЗ НИХ ДАЕТСЯ В НАЧАЛЕ ИГРЫ, НО В ДАЛЬНЕЙШЕМ С КАЖДЫМ АПГРЕЙДОМ ГЛАВНОГО ЗДАНИЯ МОЖНО БУДЕТ ПОЛУЧИТЬ ЕЩЕ ДВУХ, ОТДАВ ЗА ЭТО НЕБОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ЗОЛОТЫХ МОНЕТ И ДРЕВЕСИНЫ. ГЕРОЙ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ОСТАЛЬНЫХ ЮНИТОВ ПОВЫШЕННЫМ КОЛИЧЕСТВОМ БРОНИ И ЗДОРОВЬЯ, А ТАКЖЕ УНИКАЛЬНОЙ МАГИЧЕСКОЙ СПОСОБНОСТЬЮ. КАК И В RPG, ОН МОЖЕТ ПОВЫШАТЬ СВОИ ХАРАКТЕРИСТИКИ, НАБИРАЯ ОЧКИ ОПЫТА ВО ВРЕМЯ СРАЖЕНИЙ, А ТАКЖЕ ИСПОЛЬЗУЯ РАЗЛИЧНЫЕ АРТЕФАКТЫ, ДОБЫТЫЕ У НЕЙТРАЛЬНЫХ МОНСТРОВ.

ДОСЬЕ



Игра: SC, WC III, AoE2
Ник: Soul
Клан: eSu и Orky
Имя: Иван Демидов
Возраст: 20 лет
Город: Москва

Список крупных побед:
Starcraft, Invitational (Германия), 2001 год
Age of Empires, WCG'02 (Россия), 2002 год
Warcraft III, IT-Format (Россия), 2002 год

«СИ»: Твои впечатления от поездки на CPL Cannes?

Soul: Франция, море, 15 градусов тепла. Супер! Мне удалось встретиться со многими людьми, с которым раньше я общался только по Интернету. Организация турнира была на высоте: отдельная зона для игроков, просторные помещения с большими экранами для зрителей. Я жил в 3-звездочной гостинице, питался в курортных ресторанах. Особенно понравились морские продукты в меню европейской кухни. Дома я редко ем рыбу :).

«СИ»: Что ты думаешь об исключении Quake III из списка номинаций на WCG 2003?

Soul: Честно говоря, мне все равно, хотя я сам поигрываю в «Кваку» и люблю смотреть демки красивых матчей. Конечно, я болею за российских киберспортсменов, но прекрасно понимаю, что Quake III становится все менее популярной, впрочем, так же, как и StarCraft.

НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы сможете найти конфигурационные файлы (cfg) таких игроков, как Socrates (Q3), mTw-Cracken (CS), b100.Death (Q3), SK|Potti (CS), ST_Germain (Q3), 4K_Xenon (CS).

СИМ

Я И МОИ ДРУЗЬЯ



Теперь Вы можете перенести себя, своих друзей и семью в мир The Sims. Это приложение поможет Вам создать великолепную реалистичную 3D-модель вашего лица в фас и профиль. Ее вы уже сможете перевести в действующий персонаж игры. И через минуту вы и ваши друзья станете членами семьи The Sims.



- 😊 Втяни в игру всю семью
- 😊 Используй фото в фас и профиль, чтобы создать 3D - модель себя и своих друзей
- 😊 Измени форму подбородка, лба и лица
- 😊 Простой интерфейс
- 😊 Создание модели займет всего несколько минут

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Орикс", www.oriex.ua, e-mail: cd-rom@oriex.ua, тел.: 8-10-38048-733-16-63. Эксклюзивный представитель на территории Японии компания MCE, www.mce.co.jp, e-mail: mce@mc.co.jp, тел.: 8-10-372-603-57-38. Ассаламу алайку компания "Медиа-Сервис-2000". Ассаламу алайку 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО "Иллюзии Близны Центр "Иллюзии". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Blackstar. All rights reserved.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ

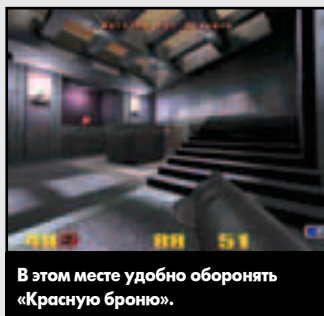
НА КАРТЕ OSPDM5 (QUAKE III)

Ospdm5 (Deep Inside), созданная Скоттом «Teddy» Драдером, – одна из самых популярных карт в Quake III для командной игры. Она вышла вместе с набором арен, включенных в кваковскую модификацию OSP 1.0. Сегодня вы ознакомитесь с основными моментами ведения боя на ospdm5.

Сразу перейду к главному. Как и на других картах в Quake III, прежде всего необходимо отработать взаимодействие между членами команды. Слаженная игра – ключ к победе. Основные приоритеты на ospdm5 – красная броня и Quad damage (или просто Квад). Также нужно засекать время появления Railgun'a и стараться забирать его, не оставляя противнику. Всю арену можно разложить на четыре области со своими ценными предметами. Я назову условное обозначение местности, а в скобках укажу, какое оружие там появляется.

1. Территория с красной броней (Grenade Launcher).
2. Бункер (Railgun).
3. Площадка с Quad damage (Pasmagun).
4. Канализация с водой (Lightning gun).

Если игроки вашей команды контролируют хотя бы два участка, указанных выше, то у вас есть весомые шансы на победу.



В этом месте удобно оборонять «Красную броню».

ую точку не составит большого труда при следующем условии. Как минимум двое ваших партнеров должны прийти на подмогу. Четвертого игрока имеет смысл оставить ждать броню. После выполнения описанных выше маневров нужно взять Quad damage, появляющийся в командной игре каждые две



Удачная позиция, позволяющая отражать атаки с jump pad третьего этажа и от прохода с «Красной брони».

минуты. Если вы контролируете бункер, оборонять комнату с Квадом не сложно. Игроку, у которого есть Railgun, необходимо выбрать позицию, как показано на рис.2. Так ему удастся одновременно вести прицельный огонь по противнику, атакующему с jump pad третьего этажа, и просматривать проход от «красной

ПРИ УДАЧНОМ ИСХОДЕ СРАЖЕНИЯ ЗА ГЛАВНЫЙ ПРЕДМЕТ НА УРОВНЕ НЕОБХОДИМО НАБРАТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ФРАГОВ.

15 МАРТА В ПИТЕРСКОМ КЛУБЕ М19 СОСТОЯЛСЯ ВТОРОЙ ЧЕМПИОНАТ ОТ КОМПАНИИ SAITEK ПО ИГРЕ «ИЛ-2: ШТУРМОВИК». БОЛЕЕ 70 ЧЕЛОВЕК СОБРАЛОСЬ ПОЛЕТАТЬ НА ВИРТУАЛЬНЫХ ИСТРЕБИТЕЛЯХ. В НОМИНАЦИИ «ШТУРМОВИК» ПОБЕДИЛ ИГРОК С НИКОМ МУЗЫКАНТ, А В ДУЭЛЬНЫХ СОСТЯЗАНИЯХ МЕСТА РАСПРЕДЕЛИЛИСЬ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:

- 1 МЕСТО – =FB=VIKS**
2 МЕСТО – =FB=SASHOK
3 МЕСТО – =SLI=VECTOR



Игрок Музыкант, победивший на Ил-2 Saitek в номинации «Штурмовик».

Как захватить и удержать контроль над важным объектом? Красная броня «отбивается» при помощи Quad damage. Без него очень сложно проводить атаку в небольшой комнатке, где обычно за каждым углом вас ожидает противник с Rocket Launcher наперевес (рис.1). Но и «запираться» на этой территории смысла не имеет, и после удачного штурма необходимо сразу же бежать к бункеру, чтобы взять Railgun. Оборонять эту бое-



Ospdm5 – красивая карта в Quake III.

брони». Ваши партнеры должны прикрывать остальные возможные направления атаки, то есть от Rocket launcher'a и желтой брони. При удачном исходе сражения за главный предмет на уровне необходимо набрать как можно больше фрагов, но сделать это будет просто. Враги наверняка разбегутся по всей арене. Ищите их в канализации или в месте появления Megahealth. В том случае, когда Квад достался противнику, укрепляйте оборону в комнате с красной броней и будьте готовы отступить в сторону канализации.

На этом мой рассказ о тактике на ospdm5 подошел к концу, ждите новых стратегических советов в ближайшем выпуске «Киберспорта». ■

На этом рубрика «Киберспорт» подошла к своему завершению. Пишите мне на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я всегда буду рад ответить на ваши вопросы, критику и пожелания. В следующем номере: рассказ о командном турнире по Unreal Tournament 2003 в Москве, интервью с c58-Hobbitt'ом, а также советы по применению оружия в UT 2003.

МЫШИ – ВЫБОР ПРОФЕССИОНАЛА

Наверняка у вас, дорогие читатели, возникала проблема выбора оборудования для комфортной игры. Многие начинающие киберспортсмены задаются вопросом: «Какая мышь лучше для профессионала?» Я попытаюсь ответить на него, сравнив три наиболее популярных оптических «грызуна».

Microsoft 3.0

Плюсы: надежность, необычайная легкость и удобство в использовании. Минусы: я так и не нашел, поэтому Microsoft 3.0 – это мой выбор. До выхода братьев-манипуляторов от Logitech, описанных ниже, мышь от Билла Гейтса была монополистом на рынке профессиональных игроков.



Logitech MX500

Этот манипулятор выбрали наши чемпионы uNkind и Cooler, что уже говорит само за себя. Эргономичность и красивый дизайн делают MX500 лидером среди конкурентов. А если еще прибавить сенсор с разрешением в 800 dpi, придающий высокую точность движениям курсора, то можно смело называть данную модель от Logitech лучшей мышью для игры в 3D-шутеры.



Logitech MX300

Аналогичная по характеристикам старшей модели, эта мышь отличается меньшими размерами, количеством кнопок, относительно легким весом и более низкой ценой, чем MX500. Особенно популярна среди игроков в Counter-Strike, но на вопрос «Почему?» я так и не получил ответа.



«СЛОВАРИК КИБЕРСПОРТСМЕНА»

Отец – опытный высококлассный игрок, профессионал.

Юнит (от англ. unit) – боевая единица, термин, обычно используемый в стратегических играх.

Рулез – любой ценный предмет или оружие, будь то базука или Quad damage (Quake III).

Quad damage – power up, усиливающий мощность оружия в три раза (Quake III).

Шафт или шафтик – Lightning gun, оружие в Quake III.

Плюмба – Gauntlet, боевая перчатка со встроенной дисковой пилой (Quake III).

Баззочить – стрелять из Rocket Launcher (базука).

Попаст в рот – эту фразу употребляют при удачном выстреле из базуки прямо в корпус модели игрока.

Борнуться (ударение на первый слог) – убить себя из собственного оружия.

Мапа (от англ. map) – карта, арена.

КОЖАН II

БИТВА АРИМАНА



wanadoo

TIMEGATE

ПО ВОПРОСАМ ОТГОВОРОВ ПРОДАЖИ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАЙТЕСЬ ПО ТЕЛЕФОНУ (095) 745-0114, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 745-0114, E-MAIL: TEL@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО ПОСЛАМ: РЕГИСТРАЦИЯ ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 777-36-52, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU.

ЖЕЛТОКОЖЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ КОЖАНЫ: ООО "КОЖАНЫ", WWW.COJANY.COJANY.E-MAIL: INFO@COJANY.COJANY. TEL: 8-800-409-735-14-63. ЖЕЛТОКОЖЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ ЭТОЙ КОЖАНЫ: ООО "КОЖАНЫ", WWW.COJANY.COJANY.E-MAIL: INFO@COJANY.COJANY. TEL: 8-800-409-735-14-63.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВЫПУСКА КОЖАНЫ: КОЖАНЫ. КОЖАНЫ 20 И 21-Е. ПРАВА НА КОЖАНЫ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БЛИЖНЕГО ВОСТОКА ПРИНАДЛЕЖАЮТ ЗАО "НОВЫЙ ДИСК". ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БЛИЖНЕГО ВОСТОКА ПРИНАДЛЕЖАЮТ КОМПАНИИ "КОЖАНЫ-КОЖАНЫ". © 2002 WANADOO EDITION. ALL RIGHTS RESERVED. КОЖАНЫ IS A TRADEMARK OF TIMEGATE STUDIOS. DEVELOPED BY TIMEGATE PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY WANADOO EDITION.

ЖЕЛЕЗНЫЙ КУЛАК '2003

ФИНАЛ МЕЖДУНАРОДНОГО ЧЕМПИОНАТА ПО ТЕККЕН 4 В ЛОНДОНЕ

Пятого и шестого марта постояльцы лондонской гостиницы Novotel Euston настороженно косились в сторону заполонивших здание подростков и молодых людей. Юные пришельцы ничуть не походили на обычную для отелей такого класса публику: преуспевающих бизнесменов или респектабельных туристов-пенсионеров. Они с визгом катались на стеклянном лифте и опустошали кафетерий, шокируя благовоспитанных леди и джентльменов вызывающим видом и авантюрным поведением. Вне зависимости от реакции окружающих молодежь чувствовала себя как дома. Представители Sony Computer Entertainment Europe добились поставленной задачи: размещенные в отеле участники финала мирового турнира по Tekken 4 и сопровождавшие их журналисты не испытывали ни малейшего дискомфорта.



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Грандиозному финалу в Лондоне предшествовали региональные чемпионаты, проведенные на двадцати так называемых «PAL-территориях», — то есть в странах, где официально продается PlayStation 2 (список не ограничился только европейскими государствами, свои соревнования провели Израиль и Австралия). Российский тур, состоявшийся 14 декабря в Москве, выиграл 20-летний Юрий Плохотнюк — с ним-то мы и отправились в Лондон. Напомним, что московский этап прошел не очень гладко: многие участники жаловались на очевидные просчеты в организации, а уж «нечестные» правила не ругал разве что ленивый. Дескать, где это видано, чтобы играли «на вылетевшего», причем стоя, да еще без активированных «шифтов» и доступа к скрытым героям? На организатора турнира, компанию «Софт Клаб», сыпались обвинения в произволе и безразличии к игрокам... В действительности российские организаторы допустили два крупных просчета. Они не смогли своевременно проинформировать игроков о турнирных правилах и вели на начальном этапе отсев проигравших в первом же раунде (понятно, что таким образом победители определились быстрее, но в других

странах к такой методике не прибегали — участники сражались до победы в двух раундах). В остальном московский тур полностью соответствовал лондонскому финалу: игра велась стоя (за демо-юнитом PS2), на частоте в 60 Гц, в режиме Vs Battle с временным ограничением в 60 секунд и гандикапом, равным 100%. Назначать на «шифты» (кнопки L1, L2, R1, R2) захваты и броски было запрещено, скрытые герои оставались таковыми. Похоже, «нечестные» правила оспорили только русские геймеры: для европейцев, привычных к аркадно-му Tekken, где вообще нет «шифтов», а играть чаще всего приходится не сидя, а именно стоя, названные рамки излишне жесткими не показались.

Днем шестого марта разбредшуюся по британской столице прессу (кто как, а ваш покорный слуга, например, с пользой проводил время, запрашивая в офисах SCEE разработчиков новаторского устройства Eye Toy — подробнее об этой «приставке к PS2» читайте в ближайших номерах «СИ») собрали вместе, привезли в район Camden Town и выгрузили аккурат перед внушительным круглым кирпичным строением, зовущимся Roundhouse. Заброшенное депо для ремонта паровозов в 60-х годах прошлого века превратилось в одну из самых знаменитых концертных площадок Лондона: на этой круглой арене играли The Rolling Stones, Pink

Floyd и Джимми Хендрикс. Roundhouse стал местом проведения единственного английского концерта The Doors. В Sony всегда умели подбирать места для своих мероприятий, и мрачная атмосфера закопченного депо, полного каких-то труб, цепей, крюков и вентиля как нельзя лучше подошла для финала Tekken 4 Tournament. Отсутствие какой-либо вывески снаружи, крепкие вышибалы-негры на входе, ухающие удары гонга, полоскуемая лучами красных прожекторов тьма внутри здания и высвеченный ультрафиолетом круг в потолке — казалось, мы в самом деле попали на подпольный турнир единоборств, проходящий то ли на заводе, то ли в полуразрушенном храме какого-то языческого культа. Десятки журналистов и болельщиков постепенно занимали места на трибунах, опоясывавших сцену с восьмью демо-юнитами, каждому из которых соответствовал гигантский проекционный экран на стене. Когда все разместились и были обнесены прохладительными напитками и нехитрой снедью, на сцену выскочила бойкая ведущая (как выяснилось в ходе мероприятия, обладающая неплохими познаниями в области Tekken) и возвестила начало действия. Не успела она договорить, как специальные отверстия в полу исторгли дымовую завесу, и прямо из мерцающего облака стали выходить участники! Диджей за своим

пультом вдарил ушераздирающий хардкор, а на экранах с дикой частотой замелькали портреты персонажей игры. Операторы нескольких телеканалов метнулись фиксировать происходящее. Журналисты поддерживали играющих сограждан криками, свистом, топотом и запуском стаканчиков по замысловатым траекториям. Швейцарская делегация в красных майках с белыми крестами сплясала джигу. Когда облако явило на свет Юру, мы с Валерой Рыжовым из «Софт Клаба» чуть не сорвали глотки, пытаясь перекрыть иноземцев.

Дальше пошли бои. В первом, отборочном круге Group Stages каждый из разделенных на четыре группы бойцов сыграл трехраундовый матч против оппонентов в своей группе — последовательность поединков определялась жребием. Победителем раунда считался тот, кто первым пошлет противника в нокаут или по прошествии 60 секунд сохранит больше здоровья. В первом же бою против Норвегии временно принявший российское гражданство Кадзуя Мисима потерпел поражение от верткой Кристи Монтейро. То ли удача отвернулась от Юры, то ли сказался высокий уровень противников, но в результате четырех отборочных матчей (кроме норвежца, с Плохотнюком померялись силами голландец Джон де Крюйф

(John de Kruijf), немец Вольфганг Керн (Wolfgang Kern) и чех Якуб Сейк (Jakub Sejk)) у нас было всего одно очко, заработанное победой над Нидерландами, в то время как фавориты тура умудрились набрать четыре. Когда стало ясно, что шансы попасть в четвертьфинал Россия потеряла окончательно, мы сидели как громом пораженные. Никто не ожидал, что фиаско будет настолько сокрушительным: в результате отборочного тура только Болгария показала худший результат, вообще не набрав очков. Тем временем объявили перерыв – со сцены убирали лишние демо-юниты, а в лучах прожекторов развернулось крайне впечатляющее зрелище: показательное выступление каратистов и бойцов капоэйра. Вскоре грациозные кувування и разбивания досок плавно перетекали на экраны. Четвертьфинал и полуфинал шли по схожим правилам: матч из 9 раундов до 5 побед, победитель предыдущего этапа мог выбирать, на какой стороне экрана начнет бой его персонаж (при равных результатах это решала жеребьевка). Драматизм боев возрастал, ведущая

ПРИЗЫ!

БОЙЦАМ-ТЯЖЕЛОВЕСАМ – ГАБАРИТНЫЕ ПОДАРКИ!

Главные призы были названы задолго до начала турнира. Занявшего второе место ждали две тысячи евро и красавица-статуя Дзина Кадзамы в натуральный рост, а финалист должен был получить пять тысяч евро и аркадный автомат T4, который сам по себе стоит не так уж мало (минимум несколько тысяч евро). SCEE не брала на себя обязательств по транспортировке призов до места проживания финалистов, поэтому сразу же появились шутки, что выигранные деньги уйдут именно на покрытие счета за доставку автомата домой самолетом – если финал выиграет геймер из отдаленной от Великобритании страны. В довершение всего, участники и журналисты получили диски специального издания T4 для PS2.



умело подогревала страсти в зале. Поединки стали техничнее, все участники активно применяли броски, захваты, тактические уклонения. Каждую победу зрители встречали шквальной овацией – особо отличились итальянские журналисты, поддерживавшие своего участника, как настоящие тиффози. Возможно, это тоже повлияло на результат: в ходе ожесточенной борьбы наконец определились

два финалиста: Саша Уфир (Sascia Ufir) из Италии и израильтянин Ноам Гат (Noam Gat). Атмосфера под куполом старого депо накалилась до предела. Во время финального поединка трибуны опустели, арена оказалась в плотном кольце из объективов и микрофонов, а спины финалистов поджаривали мощные софиты. Три матча, каждый до пяти нокаутов. Счет открыл Ноам, играющий за Дзину Кадзаму, – в первом матче ему удалось уложить Джулию на лопатки со счетом 5:0. Собравшись, итальянец неплохо показал себя во втором матче, но тут у израильтянина открылось второе дыхание, и финальный счет 5:4 отбросил Сашу на почетное второе место. Что тут было! Roundhouse сотрясаясь до основания – так аудитория приветствовала победителя! Мы, к слову, болельшие за Ноама, внесли посильную лепту во всеобщую овацию.

На сцене появился Йоичи Йонемори (Yoichi Yonemori, «креативный режиссер» Tekken 4 – интервью с ним вы могли прочесть в 16(121) номере «СИ») и

поздравил всех победителей. Каждому из участников достался мобильный телефон от Sony Ericsson, итальянцу вручили огромную статую Дзина и чек на 2000 евро, а израильтянин получил титул The King of Iron Fist Tournament 2003, честно заработанные 5000 евро и аркадный автомат Tekken 4. Здесь произошло самое интересное: Ноам Гат предложил Йонемори-сану... сразиться с ним! Результат был вполне предсказуем: управляемый японцем Пол Финико был жестоко побит в пяти раундах подряд, лишней раз подтверждая, что основная задача девелопера – разработать качественную игру, а вот хорошо играть в нее ему совершенно не обязательно. На наш вопрос о том, как он распорядится выигранной суммой, Гат ответил, что хотел бы купить машину – но не раньше, чем ему исполнится 17 лет. Грандиозный фейерверк, банкет и выступление нескольких музыкальных коллективов завершили растянувшуюся далеко за полночь праздничную программу. ■

ПРОИГРЫШ РОССИИ

ПРИЧИН ПОРАЖЕНИЯ МОЖЕТ БЫТЬ НЕСКОЛЬКО

Почему российский игрок так слабо показал себя – при том, что игры сериала Tekken традиционно очень популярны в нашей стране? Скорее всего, здесь виноваты сразу несколько факторов: некорректный отсев участников во время московского турнира, исключительно высокий уровень противников из других стран и тот факт, что Юра в последний момент перед началом турнира сменил персонажа с хорошо знакомой ему Кристи на недавно освоенного Кадзую.



▶ Как видите, пластмассовый Jip успешно раздавал видеоинтервью.



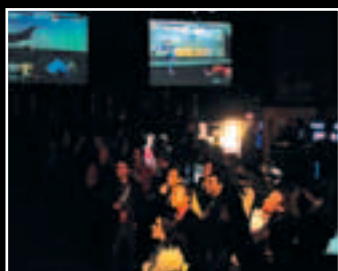
▶ Коридор, ведущий в зал, украшали красные бумажные фонарики.



▶ Демо-юниты PS2 были оформлены в деревянные будки, слегка напоминающие... ну да ладно.



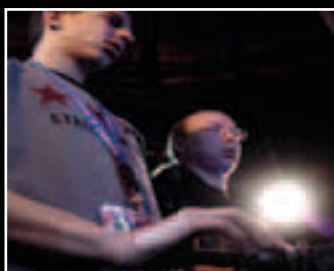
▶ Показательные выступления каратистов поднимали боевой дух участников и гостей.



▶ Толпа в зале наблюдает за поединками на мониторах.



▶ Во время финального боя на арене яблоку негде было упасть.



▶ Сражаются финалисты. Обратите внимание, как Ноам держит пальцы на джойпаде.



▶ Израильский чемпион с «отцом Tekken» Йоичи Йонемори и Очень Большим Чеком впридачу.

FREEELANCER

ПУТЬ К СВОБОДЕ

Вечно прозябающий в пограничных мирах Эдисон Трент – из числа тех космических раздолбав, которые грезят вселенской славой и миллионами кредитов. С целью сорвать большой куш герой отправился в зону Freeport 7. Станция была уничтожена прямо во время сделки, и Трент чудом успел вскочить в спасательную капсулу. Добро пожаловать на Манхэттен, выживший...


МИССИЯ 1

Отправляйтесь в бар. Поговорите по душам с барменом, после чего обратите внимание на симпатичную девушку, которая выпивает с солидно одетым господином – самое время отпугнуть кавалера своими пограничными манерами. Оказывается, девушка состоит в Liberty Security Force, и звать ее Jun'ko Zane. Пропустить стаканчик подружка не хочет, зато горит желанием поделиться с нами самым хилым кораблем в галактике! Отправляйтесь в отдел продаж (Equipment Dealer) и принимайте подарок, а заодно работенку на 2000 кредитов. Следуйте на стартовую площадку (Launch Pad) – нас ждут великие свершения!

Часть 1: Avenge The Donau

У нас появился напарник Кинг (King). Задача – сопроводить конвой от Форта Буша (Fort Bush) до планеты Питтсбург (Planet Pittsburgh). Только мы собрались прыгать во врата, как некая зловещая организация (предположительно The Order) подорвала к чертям крейсер ирландцев RNC Donau, прибывший с дипломатической миссией. Все, что остается, – уничтожить негодяев, а затем вернуться к Форту.

Часть 2: Join The Convoy

Летим к USV Brandt, по прибытии жмем  и входим в формацию. Вникаем в умные диалоги и направляемся по торговой линии (Trade Line) до Питтсбурга. По пути придется столкнуться со злыми пиратами (Rogues). Kill'em all, ино-

го выбора нет. Завидев приближающееся подкрепление, Кинг выступит с предложением оставить пиратов и отправиться дальше. Соглашайтесь. Садитесь на Питтсбург.

Часть 3: Pittsburgh, New York

После разговора с напарником закупите модные пушки и запчасти. Мы отправляемся на поиски базы пиратов в этом секторе. Кстати, нам готовы оказать помощь – входите в формацию с Epsilon 1. Без проблем, конечно, не обойдется – тюремный корабль XT-14 передаст по всем каналам сигнал «SOS!». Не теряя драгоценного времени, шустро расправьтесь с возмутителями спокойствия.

Часть 4: Continue The Search Pattern

И снова нас просят о помощи. По привычке летим и разбираемся с негодяями. Из патрульных выжил только один, и он, что неудивительно, как раз знает, где может находиться зловещая база.

Часть 5: Beta 4 Reports

Летим на разборки. Базу охраняет внушительный рой кораблей. Первым делом уничтожьте оружейные платформы. Вскоре прилетят бомбардировщики и хорошенько нагадят. Пиратская база уничтожена – возвращайтесь под фейерверк на Питтсбург.


А чего вы ожидали от первой миссии? Теперь вам нужно выполнить несколько заданий, дабы подзаработать кредитов и повысить свой рейтинг.

МИССИЯ 2

Как только подниметесь в глазах общественности, Джуни назначит встречу в баре на Манхэттене. Вы узнаете о контрабандисте по имени Шон (Sean Ashcroft), который перевозит запрещенный артефакт, а значит, должен быть остановлен. Вознаграждение – 4.500 кредитов. Идет? Еще бы! Выходим на стартовую площадку – нас уже трое, и мы направляемся к воротам в систему Колорадо (Colorado Jump Gate).

с подоспевшими пиратами. Остается только отловить Ашкрофта.

Часть 3: Chase Ashcroft

Да, единомышленников у Шона навалом. Ничего, прорвемся! Когда телега босса совсем развалится, подберите бедолагу притягивающим лучом (кнопочка ). Добейте плоских дядек и делайте ноги.


Часть 4: Return Ashcroft

Следуем к New York. Кинг расскажет байку про открытую ирландца-



Сопроводять конвои придется часто. Привыкайте.

Часть 1: Outside Manhattan

Летим к назначенной цели по торговым путям и прыгаем в систему Колорадо. Когда Кинг прикажет сканировать корабли, используйте клавишу . Проверьте только неизвестные судна. Ах, вот он и попался! Побейте его, но не сильно, ибо окажется, что негодяй – вовсе не Шон Ашкрофт, а один из его десяти двойников. По крайней мере, вы сможете узнать местонахождение настоящего контрабандиста.

Часть 2: Head to Pueblo Station

Слушаем умные вещи от Джуни, летим к Pueblo Station и расправляемся

ми планету сокровищ. По прибытии в систему New York Джуни заявит, что доставить Ашкрофта нужно вовсе не в Манхэттен, а в доки Battleship Missouri. Следуем туда. Неподалеку от Форта Буша местные ребята попытаются вызволить Шона. Бой будет легким, если вы заманите врага близко к станции – турели быстро превратят вражеские корабли в отборный металлолом. На подлете к Миссури Кинг получит сообщение из Питтсбурга и покинет вас. Стыкуемся с Миссури. Советую прикупить тяжелый истребитель. Джуни открыла нам доступ во все системы пространства Liberty – зарабатываем деньги, поднимаем уровень.



Freeport 7. Судьба порой преподносит интересные сюрпризы.

МИССИЯ 3

Джуни попросит встретиться с ней на планете California Minor, которая, как ни странно, находится в системе California. Летим, приземляемся, идем в бар. Джуни предлагает новую работенку. Задача – эскорт транспортных кораблей от Magellan Gate до Willard Station.

Часть 1: Entrance to Barrera Passage

Берем курс на San Diego Border Station. Встречаем конвой и вхо-

дим в формацию. Летим по навигационным буям. Готовьтесь к встрече с вездесущими пиратами. Длетаем до Willard Station. Стыкуемся – закупаемся-вылетаем.

Джуни говорит, что надобно разузнать о нападениях на конвои. Также она рассказывает, что ее командир под арестом, и она не может связаться с друзьями из LSF. Единственные, кто остался – Кинг и Уокер (Walker), командир боевого крейсера. С последним Джуни желает пообщаться. Берем курс на

California Minor. Страсти накаляются.

Часть 2: Respond to Willard Station
Летим к крейсеру Уокера. Все серьезно – станция просит о помощи. Ждем [F4] и входим в формацию. Мчимся на всех скоростях и вступаем в бой. Советую в первые секунды уничтожить Gunboat, затем заняться бомбардировщиками, после чего добить оставшийся Gunboat. Стыкуйтесь с Willard Station.

Теперь – на вольные хлеба, до следующего уровня.



▶ Вид из кабины присутствует, но зачастую он удобен из-за обилия спецэффектов.

МИССИЯ 4

Часть 1: Manhattan, New York

Летим на Manhattan. Джуни поделится своими подозрениями: нужно бежать из пространства Liberty. Взлетаем. LSF уже здесь, все выходы заблокированы. Подеремся для виду, а там и крейсер Уокера появится да проход расчистит. Теперь нас все ищут. Берем курс на Benford Station, где обитает наш старый друг Ван Пелт (Van Pelt). Изучив артефакт, приятель направляет Трента и Джуни к профессору Квинтейн (Quintaine), которая занимается раскопками где-то в Кембридже. Ван Пелт советует бежать в пространство Britonia. Приближаются корабли LSF...

Часть 2: After Meeting Van Pelt

Бедняге ничем не помочь – остается делать ноги. Заброшенные ворота ведут к Magellan. Правда, космические охотники расслабиться не дадут, посему сразу же летите к Lane Hackers и стыкуйтесь с Mactan Base. Загляните в местный магазин, после чего взлетайте. Не теряя времени на противников, держите путь на родную планету Leeds, что находится по ту сторону черной дыры. Джуни отправляется на Cambridge, дабы повстречаться с профессором. Следуйте к местному торговцу Тобиасу (Richard Winston Tobias). Наш старый друг даст нам денег на новый корабль (в долг, разумеется).



▶ В самую последнюю секунду... Классика.

МИССИЯ 6

Синклер занялась изучением артефакта, но ей не обойтись без помощи Квинтейн. Джуни просит встретиться Трента с Декстером Ховисом, пилотом доктора. Тот находится на заброшенном Battleship of Hood в системе Dublin. Путь туда довольно опасен. По прибытии в систему состыкуйтесь с ближайшей станцией, сохранитесь и по возможности обзаведитесь более мощным кораблем. Летите на Battleship of Hood.

Часть 1: Hood, Dublin

Декстер утверждает, что разговаривает только с гончиками. Придется с ним поиграть. Главное – не теряя времени, перейти в скоростной режим ([SHIFT] + [F4]). Несмотря на то что пилот летит быстрее, вы сможете обогнать его на поворотах. Стыкуемся с кораблем. Декстер расскажет, что Квинтейн находится на станции Glorious. Место, сразу ясно, злчное. Делать нечего, вылетаем. На стан-



▶ Не стоит увлекаться и подолгу наблюдать за тем, как изящно корабли Rheinland бомбят поверхность.

цию нападут корабли Rheinland. Тактика классическая: первыми на тот свет отправляются Gunboat, затем все остальные. После боя стыкуемся.

Часть 2: Quintaine found

Взлетаем. С нами Квинтейн и его телохранители. Разобравшись с несколькими истребителями (главное – защищать профессора), прыгаем через дыру в Leeds.



▶ Трент, как выясняется, большой любитель помахать пистолетом.



▶ Не стоит увлекаться и подолгу наблюдать за тем, как изящно корабли Rheinland бомбят поверхность.

цию нападут корабли Rheinland. Тактика классическая: первыми на тот свет отправляются Gunboat, затем все остальные. После боя стыкуемся.

Часть 2: Quintaine found

Взлетаем. С нами Квинтейн и его телохранители. Разобравшись с несколькими истребителями (главное – защищать профессора), прыгаем через дыру в Leeds.

Взлетаем. С нами Квинтейн и его телохранители. Разобравшись с несколькими истребителями (главное – защищать профессора), прыгаем через дыру в Leeds.

Взлетаем. С нами Квинтейн и его телохранители. Разобравшись с несколькими истребителями (главное – защищать профессора), прыгаем через дыру в Leeds.

Взлетаем. С нами Квинтейн и его телохранители. Разобравшись с несколькими истребителями (главное – защищать профессора), прыгаем через дыру в Leeds.

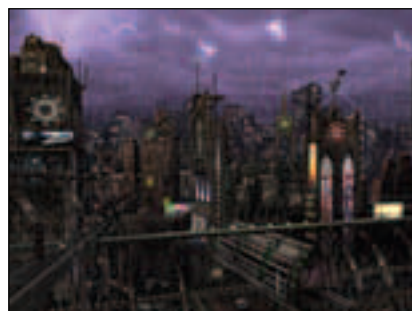
Взлетаем. С нами Квинтейн и его телохранители. Разобравшись с несколькими истребителями (главное – защищать профессора), прыгаем через дыру в Leeds.

Взлетаем. С нами Квинтейн и его телохранители. Разобравшись с несколькими истребителями (главное – защищать профессора), прыгаем через дыру в Leeds.

рваться – это дезертиры, отказавшиеся уничтожать гражданский транспорт. Они нам помогут уничтожить флот, блокирующий дыру в Leeds.

Часть 4: Route to Leeds

Все просто: летим к планете, садимся, идем к Тобиасу. Свободны до следующей миссии.



▶ За время прохождения миссий вам придется побывать практически во всех уголках галактики.

МИССИЯ 7

Артефакт оказывается лишь частью чего-то большего – все равно не отдадим! Закупаемся, взлетаем. При приближении к торговой линии появятся корабли Rheinland. Уничтожить нужно только один – второй сразу же отступит, проболевшись, что все выходы из системы заблокированы.

Часть 2: Escape from Leeds

Летим к Stoke Mining Facility и попутно выслушиваем героев. По прибытии сражаемся с врагами. Станция предлагает состыковаться, но Джуни отказывается.

Часть 3: Outside Stokes Mining Station

Квинтейн сообщает, что нужно отправиться на Tau 31 и встретиться с Крекс (Kress). Летим к Jump Gate, что около Glasgow Station. На пути встает серьезное препятствие – Battlecruiser с прикрытием. Джуни прикажет уничтожить оружейные башни, так и сделайте. Вскоре появится Тобиас и внесет свою лепту в ход сражения. Уничтожьте турели, затем сам корабль и, наконец, истребители.

Прыгаем через ворота. По прибытии направляемся по вейпоинту – нас вновь встречают вражеские невидимки: Battleship, два Gunboat и истребители. Вы знаете, что нужно делать.

Часть 4: Fleeing from to Tau 23

Выходим на торговую линию. Вновь нам пытаются помешать два Gunboat. Просто палите до тех пор, пока Тобиас не прикажет отходить. Летите к точке сбора и далее до Shinkaku Station. Стыкуйтесь.

Часть 5: Shinkaku Station

Закупаемся и вылетаем. Квинтейн дает координаты. На пути – флот Rheinland.

Часть 6: Engage the Rheinland Fleet

Войска Rheinland представляли бы большую опасность, если бы на подмогу не пришли люди Кресса. Планово отстреливаем корабли, после чего направляемся к дыре, ведущей в Тау 23. По прибытии стыкуемся с Cali Base. Квинтейн рассказывает, что ему нужен артефакт Proteus Tome, который находится на Kusari. Курс – планета Kyushu. Разговариваем с Хаккера (Lord Hakker). Лорд утверждает, что артефакт хорошо охраняется, и придется подождать, пока его достанут.

МИССИЯ 8

Артефакт находится у губернатора Текаги (Tekagi). Единственный способ достать его – присоединиться к оппозиции. Озу (Ozu) из организации Blood Dragon готов вернуть артефакт в обмен на устранение Tekagi. План прост – атаковать транспорт, который загружен всевозможными ценностями для передачи Rheinland. Направляемся к дыре и прыгаем. Первым делом уничтожаем платформы и истребители. После – эскортируем захваченный транспорт. На пути, конечно, на нас нападут, но когда это было проблемой?! Стыкуемся с легендарной базой Blood Dragon – Kyoto. Большая честь! Незадача – Proteus Tome на транспорте не было. Противный Текаги взял его с собой! Но куда? Это мы выясним только по достижении следующего уровня.



Большие корабли может уничтожить даже истребитель, но эффективнее всего в этом деле бомбардировщики.



Китайские истребители хорошо опознаются по форме крыльев.

МИССИЯ 10

Часть 1: Koyoto Chugoku

Заходим в бар Kyoto. Пока Джуни доставляет артефакт Квинтейну, мы отправимся на планету New Berlin, чтобы спасти агента Хаккера. Вылетаем и следуем к дыре. Группировка Rheinland на пути – уничтожайте истребители. Прыгаем в дыру, садимся на New Berlin и идем... Дога-

дайтесь, куда?.. В бар. Вы узнаете о местонахождении человека Хаккера. Следующие к воротам. Пути назад в Kusari нет – войска Rheinland вторглись в пространство. Курс – планета Hamburg, где необходимо встретиться с Von Claussen.

Часть 2: After Meeting Von Claussen

Вон Клаусен желает по пути заглянуть

КЛАВИШИ ИНТЕРФЕЙСА

НАЖАЛ – И ВПЕРЕД!

[F1] – Главное меню.

[F2] – Направиться к выбранной точке (waypoint).

[F3] – Начать процесс стыковки.

[F4] – Войти в формацию. Необходимо в некоторых миссиях.

[F5] – Открыть журнал, в котором отображается общая статистика, задания и личные комментарии героя. Последние рекомендуются читать для общего образования.

[F6] – Навигационная карта. На ней вы можете самостоятельно проложить курс.

[F7] – Инвентарь.

[F8] – Развернутая статистика отношений различных политических группировок к играющему. Подчас в барах можно встретить людей, которые за плату смогут исправить отношение определенных групп к вам. Также в данном окне указана статистика за всю игру, ваш уровень, время, посещенные станции.

[F9] – Информация о текущем местоположении или же о помеченной цели. Не доступна, если вы ранее не посещали станцию/планету.

МИССИЯ 9

Бредем в бар на Kyoto и выслушиваем всю болтовню.

Часть 1: Kyoto, Chugoku

Текаги скрывается в своей крепости на астероиде в системе Tohoku. Джуни с собой не берем – не женское это дело! Летим на Ryuku Base. Тут уже вовсю готовятся к атаке. Люди Озу сообщают, что Текаги собрался уносить ноги – нужно действовать.

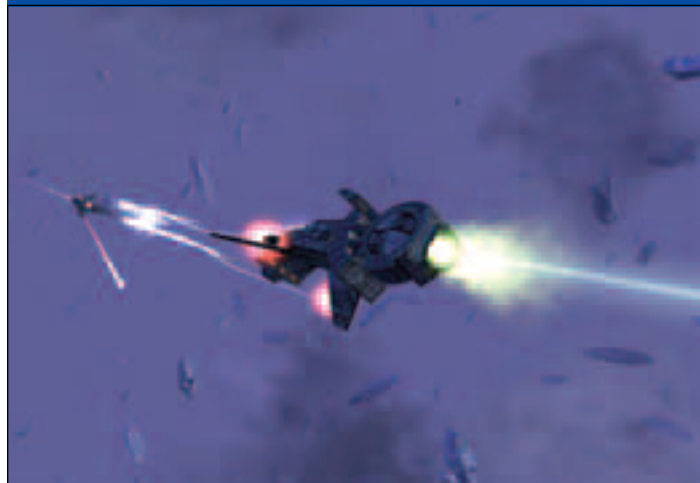
Часть 2: Attacking Tekagi's Fortress

Разбираемся с истребителями. По приказу Озу уничтожаем генераторы силового поля и держимся подальше

от Battleship, которая защищает базу. Лучший способ – вплотную подлетать к генераторам, стрелять, стрейфить и пускать отражатели. После жаркой разборки стыкуйтесь с крепостью. Текаги, оказывается, замечательный человек...

Часть 3: Return The Proteus Tome

Джуни уже подошла с подмогой. Прорываемся назад. Хаккера рассказывает Тренту о том, что происходит внутри Rheinland. Направляемся в Kyoto через Chugoku Jump Gate. Пристегните ремни и выслушайте продолжение рассказа Хаккера. Вы осознаете, что произошло на первой миссии, да и вообще – что происходит. Неожиданный поворот?



Истребители Rheinland невидимы только до вступления в бой.

на Bruchsal Base. Станция оказывается под атакой – уничтожаем истребители Rheinland, и по окончании разборок стыкуемся. Наша новая задача – наведаться на секретную базу Rheinland, где создаются новые корабли необычного дизайна.

Запаситесь батареями с наноботами и подлетите вплотную к инопланетному

кораблю. Расстреливайте его и используйте стрейф. Вскоре придется унести ноги. Прыгайте в дыру, ведущую в Hamburg System.

Часть 3: After the Experimental Shipyard Не успели выпрыгнуть, как нас поджидают новые неприятности. Даже не думайте воевать – стыкуйтесь с Osiris.

MEDIEVAL TOTAL WAR™

«ЭПИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ ПРО ВОЙНУ В ФОРМАТЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ.
Вы задействованы в качестве РЕЖИССЕРА. ОТКАЗАТЬСЯ НЕВОЗМОЖНО»
GAME.EXE

«КРАСОТА ПРОДОЛЖЕНИЯ ВЕЛИКОГО SHOGUN'А НИЧЕМ НЕ УСТУПАЕТ ЕГО ГЛУБИНЕ И СЛОЖНОСТИ»

COMPUTER GAMING WORLD - RUSSIAN EDITION

«MEDIEVAL: TOTAL WAR — БЕЗУСЛОВНО, ВЕСЬМА ДОСТОЙНЫЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ С ХОРОШЕЙ РОДОСЛОВНОЙ»

WWW.DTF.RU



Одна из лучших стратегий 2002 года от создателей культовой SHOGUN: TOTAL WAR



ОСНОВНЫЕ КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ



ДЛЯ ТЕХ, КТО ЛЮБИТ ПОГОРЯЧЕЕ

Забудьте про интерфейс, пользуйтесь только шорткатами – это сэкономит вам драгоценное время:

[W]/[S] – Скорость +/-.

[R] – Пуск ракеты.

Shift + [R] – Пуск торпеды.

[E] – Сбрасывание мины.

[SHIFT] + [E] – Пуск ракеты, уничтожающей высокоскоростной двигатель (Cruise Engine), – лишает вражеский корабль возможности перейти на высокоскоростной режим полета.

[F] – Использовать запасные батареи щитов (Shield Battery) – восстанавливает щиты.

[G] – Использовать наноботов (Nanobot) – восстанавливает повреждения корпуса.

[B] – Использовать притягивающий луч (Tractor Beam) – притягивает предметы, оставшиеся после уничтожения вражеских кораблей.

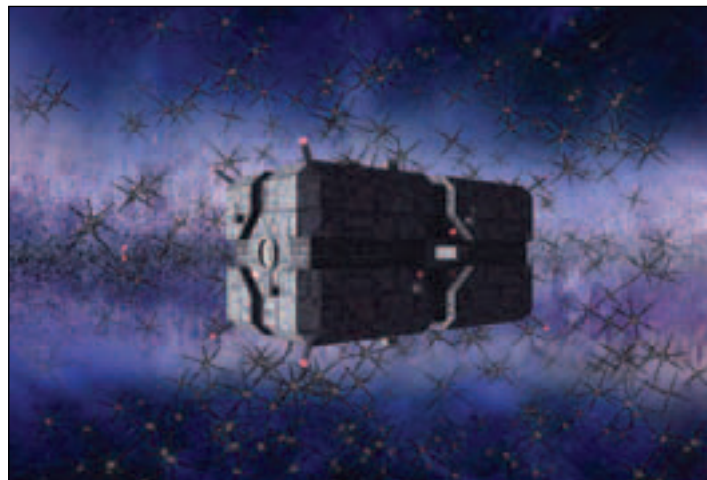
[TAB] – Использовать ускоритель.

[G] – Взять в прицел ближайший корабль.

[D] – Пролитывание целей.

[SHIFT] + [W] – Перейти на высокоскоростной режим полета (Cruise).

[Mouse] – Переключиться на управление мышкой (Mouse Flight). Рекомендуется ввиду удобства.



Вот уж куда нет совершенно никакого желания следовать.

МИССИЯ 11

События начинают развиваться стремительно. Новая задача – спасти президента Liberty.

Часть 1: Osiris, Texas

Вылетают Джуни, Кинг и Трент. Хаккера же отходит к более важным делам. Летим к дыре и следуем к Buffalo Base. Стыкуемся.

Часть 2: Buffalo Base

Встречаем Уокера. Приятная не-

ожиданность. Жаль, что ему с нами не по пути. Задача – уничтожить новый спутник противника, дабы наши корабли-невидимки смогли остаться незамеченными в системе New York. На надоедливые вражеские истребители попросту не обращайте внимания.

Часть 3: Route to Zone 21

Направляемся к воротам и расчищаем зону от вражеских кораблей. Уокер присоединяется к нам, судьба президента ему не

безразлична. Прыгаем на Аляску, пробиваем путь к тюрьме и стыкуемся.

Часть 4: Flee from the Prison

По устоявшейся традиции делаем ноги. На пути нас поджидают два Battleship'a в компании с истребителями. Тут от нас мало, что зависит – главное, вовремя прыгнуть в ворота. Держим путь на Buffalo Base. Теперь путь преграждают четыре крупных корабля. Единственный шанс спастись – шустро состыковаться с Osiris.

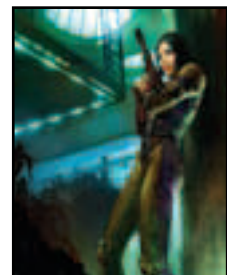
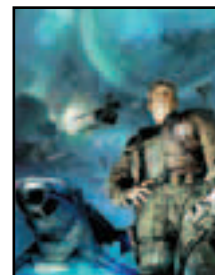
МИССИЯ 12

Часть 1: Osiris, Omicron Beta

Для разгадки тайны инопланетных артефактов необходима лишь батарейка. За ней мы и отправимся. Следуйте на заброшенную базу и прыгайте в ворота. И вновь засада. Обратите внимание, что время ограничено. Необходимо уничтожить три генератора, после чего залететь внутрь.

Часть 2: After Entering the Nomad Lair

Хватаем батарейку (жмем кнопку **[E]**) и несемся к дыре. Проблема в том, что включить Cruise Engine здесь вряд ли получится – давите **[TAB]**. Прыгаем и сталкиваемся с противниками. Не волнуйтесь, вскоре подойдет помощь. Следуйте на планету Toledo, к развязке.



Battleship Liberty на таком фоне – готовая отк-рытка.



Ни в коем случае не стоит нервничать – пушек хватит на всех.

МИССИЯ 13

Часть 1: Toledo, Omicron Alpha

Все артефакты в сборе, батарейка подсоединена, головоломка решена. Пока занимались обсуждением, базу атаковали. Вылетаем отражать нападение. Ваша цель – парочка Battleship'ов. Вскоре вас попросят вер-

нуться на Землю. Все уже эвакуируются. Разжившись суперпушкой, вылетаем к нужной точке и стыкуемся с Osiris. На вражеские истребители не отвлекайтесь.

Часть 2: Land on Battleship Osiris

Финальная битва. Направляемся к воротам. Вас встретит небольшая охра-

на. Кроме того, путь преграждает барьер, который создается четырьмя генераторами, так что уничтожьте их. Тактика традиционная – подлетите вплотную, используйте стрейф и отражатели.

Мы практически у цели. Только предстоит разобраться с очередным полем –

четыре генератора хорошо охраняются. Необходимо взорвать лишь два из них. Тактика привычная. Только вот на легкую победу даже не надейтесь – вражеские истребители чересчур назойливы. Уходите от их огня, постоянно используя ускоритель (**[TAB]**). Все. Теперь вы свободны. ■

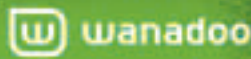


МАТЧБОЛ

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно. Поддержка зарегистрированных пользователей - по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.ua, тел. 8-10-38048-735-18-65. Эксклюзивный представитель на территории Белоруссии компания МДС, www.mds.by, e-mail: mcd@mcd.by, тел. 8-10-372-606-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", лицензия Эл № 77-6027. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 WANADOO EDITION / SARAPACE. © ISTA. © Gianni Sacchi Nikon Opt. Издатель: WANADOO EDITION, Разработчик: SARAPACE. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



ТАЙНА НАУТИПУСА

Первые эпизоды показались вам безумно сложными? Вы еще не знаете, какие сюрпризы приготовил для вас капитан Немо в заключительной части игры! По традиции настоятельно призываю сохранять как можно чаще – опасность может поджидать практически в любом отсеке таинственного корабля.

Продолжение. Начало в номере 07(136), апрель 2003 года.

ТРЕТИЙ ЭПИЗОД



Поздравляю, вы пробрались в спальню Немо. Правда, сработала автоматическая система защиты, и из корабля начали потихоньку откачивать воздух. Стрелочка на индикаторе двигается чересчур медленно, посему сильно переживать не стоит.

Развернитесь и вытащите голографическую линзу из дверного глазка. Подойдите к звездной карте и поднимите с пола здоровенную ракушку и глобус. Поставьте их себе под ноги – на плитку, которая, находясь под давлением, открывает дверь.

Подойдите к весам и переверните зеркало над раковиной. На кровати под подушкой вы отыщете запрятанный купон. Вернитесь к карте и изучите созвездие Кассиопеи. Запишите семь символов в том порядке, в каком они отображены на рисунке. Осмотрите картину, висящую возле кровати, – за ней скрывается сейф. С бумажкой в одной руке и мышкой в другой вы без проблем справитесь с кодовым замком. Заберите ключ и подойдите к двери, которая открылась благодаря увесистой ракушке и глобусу. Разбейте стеклышко и вставьте голографическую линзу. Выходите в коридор.

Следуйте в дверь напротив – вы окажетесь в гостиной. Прихватите с собой статую, после чего подойдите к столу и подберите с пола веревку. Также приберите к рукам тубик с мас-

тикой и зеркальце. Вернитесь в коридор и поставьте статую чуть левее двери. Пройдите вперед и прицепите зеркальце к решетке. Загляните в дверь справа.

Снимите с вешалки спецодежду и тут же примерьте ее. Возьмите со стола тарелку, подберите валяющуюся рядом с перевернутым стулом механическую руку, также не забудьте прихватить с собой дротки и голографическую линзу. Вернитесь в спальню Немо и откройте ключом дверь, которая ведет в лаборато-



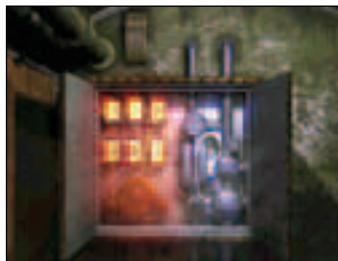
рию. Спецодежда защитит вас от воздействия лазера.

Пройдите вперед, откройте ящик, и вы обнаружите щетку. В конце помещения используйте веревку на периодической таблице, после чего отключите лазерное устройство. Вернитесь на экран назад и подберите бутылочку с кислотой. Растворите стеклышко на двери и вставьте на его место голографическую линзу.

Вернитесь к статуе в коридоре и положите ей в руки тарелку. Смажьте немытую посудину мастикой и натрите до блеска щеткой. Спуститесь по лестнице вниз и загляните в дверь слева. Вас атакует робот – тут же развернитесь, выбегите из помещения и нажмите на красную кнопку, чтобы подняться вверх. Используйте зеленую кнопку, чтобы отправить лифт вниз к роботу. После поднимите неприятеля вверх и тут же потяните за веревку, свисающую из вентиляцион-

ной шахты. Сработает лазерное устройство, и от железного слуги Немо останутся лишь расплавленные куски металла.

Спуститесь вниз и пройдите в освобожденное помещение. Отыщите провод, коробок спичек и плоскогубцы. Подойдите к часам на дальней стене. Среди инструментов на полке вы найдете холодное долото и железный прут. На полу валяется разряженная батарея – залейте в нее кислоту. Примените железный прут и провод, и получите электромагнит. Откройте



шкаф рядом со столом и сломайте перегородку с помощью долота. Используйте плоскогубцы для того, чтобы обрезать провода:

верхняя левая коробка – левый, верхняя средняя коробка – средний, верхняя правая коробка – правый, нижняя средняя коробка – левый, нижняя правая коробка – левый.

Зайдите в мерцающую дверь и подберите динамит, оставленный кем-то на шкафу. Вернитесь в гостиную и используйте электромагнит, чтобы вытащить ключ, валяющийся за решеткой вентиляционной шахты. Следуйте в коридор, спуститесь по лестнице и попытайтесь открыть вторую дверь. Заперто. Динамит и коробок спичек помогут вам разрешить проблему самым элегантным способом.

Пройдите внутрь и запустите дротки в дальний конец помещения. Вы уничтожите адскую машину. Справа расположены два рычага – поместите механи-

ческую руку на левый и закрепите ее с помощью ключа. Дерните правый рычаг три раза – заработают насосы, и вы откроете доступ кислороду. Вернитесь в спальню Немо и пройдите в музей.

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭПИЗОД

Теперь корабль совсем не узнать. Поднимите ящик у софы, и заполучите ледоруб. Подойдите к органу, подберите длинную трубу и водолазный костюм. Вернитесь в спальню Немо и используйте ледоруб, чтобы освободить гарпун. Выходите в коридор – дверь в большой зал теперь никак не открыть, посему потяните за рычаг и поднимите лестницу. Под водой вы можете находиться не более 45 секунд, так что действовать придется быстро. Наденьте водолазный костюм и спуститесь вниз.

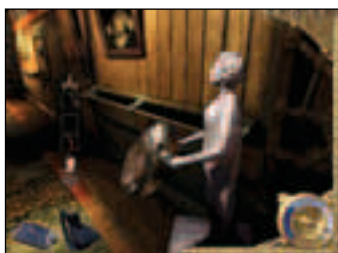
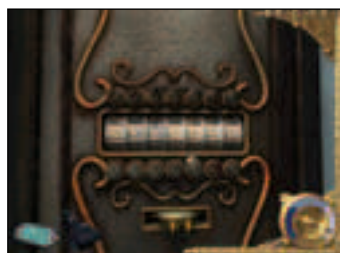
Отгоните щупальце гарпуном и проплывите к раздевалке. Подберите железный прут, устройство для взлома кодовых замков и канистру с кислоро-



дом. Теперь у вас в запасе появилось еще восемь минут. Нажмите на красную кнопку, и гигантский кальмар отстанет от корабля.

Проберитесь в машинное отделение и отыщите цепь, два крюка и пять кусочков резины. Во всем помещении вы найдете несколько дыр, из которых выходит кислород. Догадываетесь, для чего вам резина? Для одной из дыр понадобится еще и труба от органа. Следуйте в следующее помещение и сразу поднимайтесь по лестнице вверх. Снимите костюм, дабы сэкономить запас кислорода. Пройдите к мостику и подберите гаечный ключ. Здесь же оставьте свою цепь. Вновь наденьте на себя водолазный костюм – предстоит спуститься вниз. Вы готовы?

Окончание следует... ■



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>



- Захватывающий сюжет
- Боевые действия в различных частях земного шара
- Генератор случайных миссий
- Захватывающая многопользовательская игра по локальной сети или Интернет
- Продвинутый искусственный интеллект

СОЛДАТ УДАЧИ® II



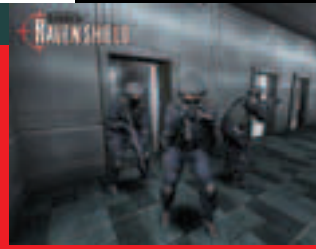
ACTIVISION

Soldier of Fortune® II: Double Helix © 2002 Activision, Inc. Разработчик – Raven Software Corporation. Издатель и дистрибьютор – Activision, Inc. Activision® является охраняемым товарным знаком Activision, Inc. Soldier of Fortune® является охраняемым товарным знаком Omega Group, Ltd. Данный продукт использует технологии, принадлежащие Id Software, Inc. («Id Technology»). Id Technology © 1999-2003 Id Software, Inc. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права на издание и распространение игры Soldier of Fortune II: Double Helix в России, на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

[PC]: RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Для активации читов вводите в консоли нижеприведенные коды:
god – режим Бога для играющего
godteam – режим Бога для всей команды
godtero – террористы становятся неуязвимыми
godhostage 1 – заложники становятся неуязвимыми
godall – режим Бога для всех персонажей
fullammo – восполнить боезапас
ghost – получить способность летать
walk – вернуться в нормальный режим передвижения
togglecollision – получить способность

проходить сквозь других персонажей
neutralizeterror – нейтрализовать всех террористов
disarmbombs – обезвредить все бомбы
rescuehostage – спасти всех заложников
caltero – террористы сами прибегают к вам
trunaway – террористы убегают от вас
playerinvisible – стать невидимым
tsurrender – террористы, едва заведя вас, сдаются
tsprayfire – террористы, едва заведя вас, открывают огонь
routeall – отобразить маршруты террористов и заложников



killtero – убить всех террористов
behindview <0 или 1> – вкл./откл. вид от первого лица
demorec <имя файла> – начать запись демки
stopdemo – остановить запись
demoplay <имя файла> – проиграть записанную демку
quit – выйти из игры

[PC]: PROJECT IGI 2

В главном меню наберите сперва **пада**, а затем любой из приведенных ниже кодов:
allgod – режим Бога
allammo – восполнить боезапас
easy – легкомысленный AI

[PC]: JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Загляните в папку /Data, находящуюся в директории игры, отыщите файл Constant.ini и сделайте его резервную копию. Откройте оригинал в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, измените необходимые параметры, после чего сохраните внесенные изменения.
GAMEMONTHS_TO_ACTUALSECONDS = 300;
GAMEWEEKS_TO_ACTUALSECONDS = 75;
GAMEDAYS_TO_ACTUALSECONDS = 10;
 Вы можете управлять скоростью игры. По умолчанию день в игре проходит за 10 секунд реального времени.
MaxDinoPopulation = 60;
 Максимально допустимое количество динозавров, обитающих в парке.
ParkStartPlayerMoney = 60000;
 Количество денег, с которыми вы начинаете игру.
ParkMaxEntryFee = 5000;
 Максимально допустимая плата, взимаемая с посетителей за вход.
ParkMaxPopulationCap = 100;
 Устанавливает максимально допустимое число посетителей.

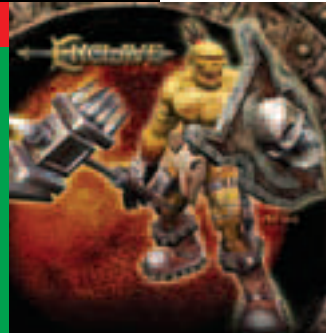
[PC]: DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN



Нажмите во время игры клавишу **~** (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:
fc1eff2ed – восполнить боезапас
3cfe170c – неиссякаемый боезапас
91d428aa – восполнить здоровье
43b24753 – стать невидимым

[PC]: ENCLAVE

Режим читов:
 Отыщите в директории игры конфигурационный файл environment.cfg, откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте строку:
CON_ENABLE=1
 После этого сохраните внесенные изменения и запустите игру. Вызовите консоль с помощью клавиши **~** (тильда) и введите нужные коды:
cmd giveall – получить все предметы
cmd noclip – режим прохождения сквозь стены
cg_menu cheatmenu – получить доступ к читерскому меню
Альтернативный режим читов:
 Добавьте в environment.cfg строку
IN_HARDCORE=1



Откройте в текстовом редакторе файл config.mpr и просмотрите раздел Keyboard & mouse – вы отыщите список читов, которые можно активировать в игре с помощью различных комбинаций клавиш.

[PC]: BIG MUTHA TRUCKERS

Зайдите на экран читов из раздела опций и введите коды:
CHEATINGMUTHATRUCKER или **ATJCENJMJ** – получить доступ ко всем читам
GINGERBEER – быстрые тачки
LOTSAMONEY – получить \$10 млн.
LAZYPLAYER – получить возможность выбора уровня
PUBLICTRANSPORT – неограниченное время
BWL – отключить модель повреждений
DAISHI – крошечные пешеходы

[PC]: SIMCITY 4

Кто хочет стать миллиардером?

1. Нажмите **[Ctrl] + [F]**
2. Введите weaknesspays
3. Удерживайте левый **[Shift]**
4. Нажмите **[Enter]**
5. Нажмите **[Cursor Up]**
6. Нажмите **[Enter]**
7. Шустро повторяйте шаги 5 и 6, и каждый раз вы будете получать \$1000

Используя другие клавиши?

Нажмите **[Ctrl] + [F]**, дабы вызвать консоль. Введите код weaknesspays, но не спешите нажимать **[Enter]**. Выделите слово с помощью курсора, после чего



используйте комбинацию **[Ctrl] + [F]**, чтобы скопировать текст в буфер обмена. Нажмите **[Enter]** и снова вызовите консоль. Удерживая **[Ctrl]**, нажмите **[F]**, чтобы вставить текст, и активируйте код с помощью клавиши **[Enter]**. Продолжайте нажимать **[F]** и **[Enter]**, удерживая **[Ctrl]**. Пять минут возни, и миллион у вас в кармане.

[PC]: SERIOUS SAM: GOLD EDITION

Во время игры нажмите клавишу **~** (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный код:
please god – режим Бога
please giveall – получить все оружие
please killall – убить всех монстров в поле зрения
please refresh – восполнить здоровье
please fly – получить возможность летать
please ghost – получить возможность проходить сквозь стены
please open – открыть ближайшую дверь
please invisible – стать невидимым для монстров
please tellall – посмотреть все сообщения в меню NETRICS



[PS2]: RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Дополнительная энергия:
 Полоска здоровья увеличивается каждый раз, когда герой находит очередные шесть клеточек. Примечание: за всю игру Раймен может отыскать 60 клеточек.

[PS2]: THE MARK OF KRI

Неуязвимость:

На экране с надписью Press Start нажмите **[X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O]**. В подтверждение того, что все было сделано правильно, вы услышите, как Rau произнесет «Faahh». После этого зайдите в раздел Cheats, выберите Invincible Rau и нажмите **[X]**.

Забора о здоровье:

На экране с надписью Press Start нажмите **[X] (4), [O] (4), [X] (4)**. Здоровье отныне будет

восполняться полностью.

Неограниченное число стрел:

На экране с надписью Press Start нажмите **[X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O]**.

Сильные противники:

На экране с надписью Press Start нажмите **[X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O]**.

Ослабленные противники:

На экране с надписью Press Start нажмите **[X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O], [X], [O]**.

EASTER EGGS

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ...

Шаолиньский монах Liu Kang расстается с жизнью чуть ли не в самых первых кадрах стильно смонтированного интро. Предумышленное убийство самого сильного бойца за всю историю серии — элегантный способ продемонстрировать, что все начато с чистого листа. Это прорыв, друзья.

[PS2]: MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



В игре полно различных вкусных бонусов, которые ждут своего часа в склепе. Вскрыть все 676 гробов — задача не из простых, и лично у меня акт вандализма занял порядка трех недель.

1. Секретные герои

Blaze: Завершите все 218 миссий в режиме Konquest, и вам продемонстрируют видеоролик с новым персонажем в главной роли. Затем на экране выбора бойцов подсветите портрет Raiden и нажмите **▼ + Start**.

MoKap: Завершите все те же 218 миссий в режиме Konquest, после чего на экране выбора бойцов подсветите портрет Сугах и нажмите **▼ + Start**.

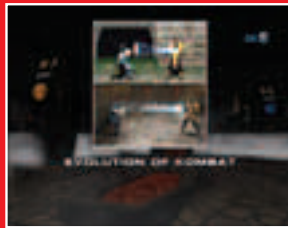


2. Сюрпризы от купюр

Если вы приобрели альтернативный костюм для персонажа в режиме The Krypt, можете примерить одежду, нажав **Start** на экране выбора бойца.

3. Борьба с нерешимостью

На экране выбора персонажей подсветите портрет **Shang Tsung** (Player 1) или **Quan Chi** (Player 2),



после чего нажмите **▲ + Start**. На кого пал выбор? Поблагодарите разработчиков.

4. Неожиданная покупка

Приобретите в Krypt видеоролик под названием **Cooking with**



Scorpion, скрываемый в гробу **Ul** (270 Орух). На мой взгляд, готовящий торт Scorpion — лучший компромат года.

5. Эксклюзивно для двоих

Прежде чем указать своего бойца, нажмите клавишу **Alt**, и вы перенесетесь на экран выбора арены. Приятная возможность? Странно, что о ней практически никто не знает.

6. Приторный вкус победы

По завершении сражения каждый герой принимает одну из трех победных поз. Все зависит от того, что вы сделаете после появления на экране надписи **Finish Him/Her**:

- ударите противника, пребывая в первой форме;
- ударите противника, пребывая во второй форме;
- выполните **Fatality**.

В одном из следующих выпусков нашей рубрики мы еще обязательно вернемся к **Mortal Kombat: Deadly Alliance**. Знаете, каков самый простой способ заработать монеты? Потерпите, не все сразу.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.

READER'S HINTS

[PS2]: FINAL FANTASY X

Тип: хиты

Автор: Киселев Дмитрий (rpggamer@ukr.net)

Об основных премудростях Final Fantasy X уже практически все было рассказано на страницах «СИ». Тем не менее, я бы хотел уделить внимание ряду немаловажных возможностей.

Яркий пример — способность **Bribe**, позволяющая добывать самые редкие предметы в игре довольно хитрым образом. Вы попросту можете покупать их у монстров за кровные Gil.

Правда, сперва придется поботиться о своем благосостоянии. Заполучите **Celestial Weapon** для **Rikku** и активируйте его с помощью необходимых **Crest** и **Sigil** (вся информация имеется в 130 и 131 номерах «СИ»). Дело в том, что **Godhand** имеет способность **Gillionaire**, позволяющую получать в два раза больше наличности при убийстве монстров. Следуйте в **Omega Dungeon** и отыщите монстра, появляющегося с сундуком. Откройте лагерь с помощью **Steal**, и на вас выпрыгнет **Mimic**, который оставит после себя приличную сумму денег. Так, на начальном этапе вы сможете на скорую руку разжиться капиталом. Осталось только привести список наиболее редких и нужных предметов:

Wings to Discovery x4 ->

545.000 – 615.000 Gil ->

Marlboro

White Magic Sphere x2 ->

250.000 – 300.000 Gil ->

Dark Flan

Black Magic Sphere x2 ->

150.000 – 160.000 Gil ->

Black Element

Special Sphere x6 ->

1.100.000 – 1.400.000 Gil ->

Adamantoise

Mega Phoenix x2 -> **8.800 –**

10.200 Gil -> **Alcyone**

Level 4 Key Sphere x2 ->

190.000 – 205.000 Gil ->

Chimera Brain

И напоследок поделюсь секретом, как получить за три минуты **Sphere Grid Level 99**.

Шаг первый: экипируйте нужных персонажей способностями **Overdrive-AP**, **Double AP** или **Triple AP**, **Auto-Phoenix**.

Шаг второй: установите в меню **Overdrive** режим **Stoic**.

Шаг третий: откройте в **Monster Arena** доступ к **King Cactuar**.

Шаг четвертый: в режиме битвы первым делом наложите на противника заклинание **Haste**, а на своих героев — **Slowga**.

Шаг пятый: не предпринимайте никаких шагов и пропускайте ходы. Как только **King Cactuar** убежит с поля боя, вы получите опыт, равный **10.000.000**.

В ПРОДАЖЕ С 29 АПРЕЛЯ



WEB -> веб-тулзы Переносим все в веб!

Последний номер из серии Спец про web – не пропусти!

Три прошлых номера мы учились работать с движками, строить порталы и познавали другие веб-технологии, а сейчас мы готовы перенести в онлайн весь необходимый для хака, работы и отдыха софт.

В этом номере:

- Шелл с мобильного: мутеж своего вар-шлюза
- Почтовый клиент в вебе своими руками
- Инструмент для управления проектами в онлайн
- Защита своих веб-тулз криптованием
- А также обзор софта для веб-строительства
- ✚ Паяльник: Управляем роботами через веб!
- ✚ Relax: Интервью с DJ The Hacker – что за черт?

НОВИНКА ОТ

Компания Hercules, ветеран компьютерной индустрии, анонсировала выпуск новой видеокарты 3D Prophet 9800 Pro.

Карта спроектирована на основе чипа Radeon 9800 PRO – самого высокопроизводительного решения на сегодняшний день – новейшей разработки ATI Technologies Inc. На ней будет установлено 128 Мбайт 256-битной DDR-видеопамяти, а также телевизионный и цифровой DVI-выходы. Новинка рассчитана на самых требовательных геймеров и должна иметь неплохой потенциал для разгона. Присутствует полная поддержка DirectX 9.0 и OpenGL.



HERCULES

Тактовая частота чипа – 380 МГц, памяти – 340 МГц. На чипе и на памяти установлены качественные радиаторы; также стоит отметить, что новинка работает очень тихо – шумовые характеристики составляют величину менее 28 дБ. К устройству прилагаются все необходимое ПО и переходник DVI-VGA. Для тех, кто хотел бы купить карту уже сейчас или опасается, что после поступления в продажу ее разберут слишком быстро, имеется возможность оформить заказ по ссылке с сайта компании-производителя. Примерная стоимость – \$400.

СВЕЖИЙ ЧИПСЕТ ОТ SIS



Известный производитель чипсетов – компания SIS Corporation – выпустила новый чипсет под названием SiS748 для платформы к7. Новинка может похвастаться поддержкой

частоты системной шины 400 МГц, и хотя рассчитанных на такую частоту процессоров на рынке пока нет, потенциальным покупателям будет приятно осознавать, что материнская плата, основанная на этом чипсете, не устареет сразу же после выхода нового процессора. SiS748 поддерживает AGP 8X и память DDR400. Разумеется, присутствуют кодек AC97 5.1, USB 2.0, 100 Мбит Ethernet, технология HPNA 2.0.

ГИБРИД ТЕЛЕВИЗОРА И МОНИТОРА

Компания BenQ начала выпуск новой серии ЖК-мониторов – это 15-дюймовый FP591 и 17-дюймовый FP791. Оба монитора схожи по функциям, но имеют разное разрешение и размер точки дисплея: 1024x768, 0.297 мм у FP591 и 1280x1024, 0.264 мм у FP791. Эти модели фактически являются телевизорами, так как опционально комплектуются модулями с ТВ-тюнером и устройством чтения флэш-карт для просмотра цифровых фотографий (ридером). Ридер поддерживает такие стандарты, как MMC, CF, Smart, Media, SD. Мониторы оснащены цифровыми (DVI) и аналоговыми входами. Обе панели имеют хороший дизайн, что немаловажно для многих покупателей. В продаже новинки появятся прежде всего в Японии – по цене \$415 и \$580 соответственно.



СПЕЦИФИКАЦИИ FP591:

Угол обзора по горизонтали 140 градусов, по вертикали 120 градусов.
Яркость 500 кд/м.
Контрастность 550:1.
Вес 5.3 кг.

СПЕЦИФИКАЦИИ FP791:

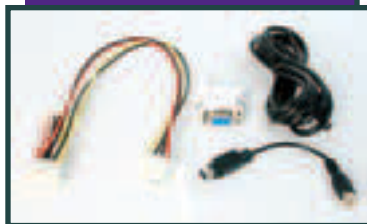
Угол обзора по горизонтали и вертикали 140 градусов.
Яркость 400 кд/м.
Контрастность 450:1.
Вес 7.5 кг.

БЕЗ ПРОВОДОВ...

Многие пользователи сталкиваются с неудобствами, возникающими из-за огромного количества проводов, идущих от компьютера во все стороны и сплетающихся под столом в большой клубок. Проблему взялась решить компания Microline, выпустив устройство для беспроводной связи компьютера и принтера – CableFree USB MT0760-CF. Этой моделью официально поддерживаются принтеры таких фирм, как HP, Lexmark, Epson и Canon. Компания предлагает две версии устройства: первая рассчитана на дальность 10 метров, а вторая – на 30. Производитель утверждает, что разработчики не обошли вниманием аспекты информационной безопасности – пользователи могут не беспокоиться за передаваемые данные. В основе новинки лежат адаптеры Bluetooth с USB-интерфейсом. Устройство полностью поддерживает USB 1.1. Заявленная цена CableFree USB MT0760-CF – \$79.



MSI, как обычно, не поспу-
пилаась на комплектацию.

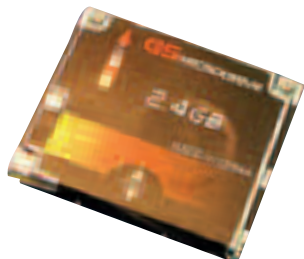


GEFORCE FX ОТ MSI

Компания MSI выпустила очень интересную видеокарту на основе GeForceFX 5800 Ultra. Серьезные планы компании на рынке видеокарт становятся понятными уже с первого взгляда на новинку. Она обладает массивным радиатором и, судя по всему, очень мощным вентилятором, поэтому занимает два слота и имеет дополнительный разъем питания. Также присутствует полный комплект входов и выходов, среди них: TV in/out (S-Video connector), DVI, VGA. Карта полностью поддерживает AGP 8X. На ней будет установлено 128 Мбайт DDR2 SDRAM. Двойной RAM-DAC, работающий на частоте 400 МГц, обеспечивает разрешение до 2048x1536 при 85Гц.

К карте прилагается огромное количество программ, всевозможных шнуров и переходников. Среди ПО вы найдете MSI Media Center, MSI 5.1 Channel DVD Player и MSI 3D Desktop. С картой поставляется целых 10 игр, включая The Elder Scrolls III: Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project, Tom Clancy's Ghost Recon. В комплекте шнуров есть переходник для дополнительного питания, DVI-VGA и шнур S-Video.

ДЛЯ САМЫХ-САМЫХ МАЛЕНЬКИХ



О любителях всевозможных портативных устройств позаботилась китайская компания GS Microdrive Inc, представив новые однодюймовые винчестеры емкостью 2.4 Гб. Новинка заявлена под названием Magicstor. Данный винчестер имеет некоторое сходство с устройствами Microdrive фирмы IBM. Накопитель оборудован интерфейсом Compact Flash Type II и оснащен двумя головками на диске с плотностью записи 30 Гбит/дюйм. Скорость вращения шпинделя – 4200 оборотов в минуту, скорость передачи данных – от 3.6 до 7.1 Мбайт/сек. Компания планирует выпуск винчестеров емкостью 3.6 Гбайт и 4.7 Гбайт. Ожидается, что разработка GS Microdrive Inc будет пользоваться спросом среди пользователей сотовых телефонов и mp3-плееров. Предполагаемая цена устройства составляет \$230.

ДОМАШНЯЯ ТИПОГРАФИЯ ОТ EPSON

Компания Epson выпустила в продажу новый струйный шестичетный принтер. EPSON Stylus Photo 900 ориентирован на рядового пользователя. В устройстве реализовано много интересных технических новшеств. Среди них стойкая несмываемая печать, возможность печати на CD/DVD, печать без полей на обычной и рулонной бумаге, печать на толстых носителях (до 2.5 мм). Объем картриджа увеличен на 50%. Необходимо отметить, что используемая шестичетная технология печати с разрешением до 5760 точек на дюйм (Resolution Performance Management) и система печати каплями различного размера (Variable Sized Droplet Technology) позволяют поднять традиционное качество печати принтеров компании Epson на новый уровень. Также поддерживаются технологии фотографической печати PRINT Image Matching II и Exif Print. Новинка работает как с LPT, так и с USB-портами. По словам представителей Epson, принтер является устройством среднего ценового сегмента и не имеет прямого предшественника, но косвенно заменяет популярный в свое время принтер EPSON Stylus Photo 890. Примерная цена EPSON Stylus Photo 900 – \$230.



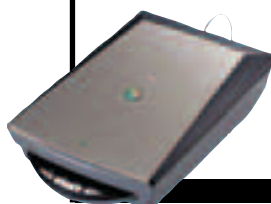
СКАНЕРЫ ОТ CANON

Компания Canon решила порадовать покупателей двумя новыми сканерами – это CanoScan 9900F и CanoScan 3000F. Модель CanoScan 9900F является самым современным бытовым сканером, созданным на основе фирменной матрицы Hyper CCD III и снабженным оптической системой Super Galleo 2. Благодаря этим разработкам максимальное

оптическое разрешение составляет 3200 точек на дюйм. Данная модель оснащена интер-

фейсами IEEE 1394 и USB 2.0. Комплект поставки включает специальнуюставку для сканирования слайдов и разнообразное ПО для обработки изображений (Photoshop, PhotoBase). Примерная цена новинки – \$450.

Модель CanoScan 3000F позиционируется как решение начального уровня – и по цене, и по возможностям. В сканере установлена более дешевая матрица, а максимальное разрешение составляет 1200 точек на дюйм. Комплект поставки у CanoScan 3000F и CanoScan 9900F идентичен. Устройство подключается посредством интерфейса USB 2.0. Примерная цена этой модели \$165.



МАХИМАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ

13i.T

Think Fast. Think Fun

Новые продукты



B77

Разгонять до 800FSB/DDR400!

- Поддержка Intel® Pentium® 4 / Socket 478
- Чипсет Intel 945PE
- Поддержка Технологии Intel Hyper-Threading
- 533 МГц FSB / 3 DIMM для DDR 200/266/333
- Разгон до 800FSB/DDR400
- Serial ATA / USB 2.0 / LAN / 6-канальный звук
- Поддержка Технологий ABIT Engineered
- Поддержка технологий SoftMenu™



IC7-G

Самая оптимальная платформа для Intel® Pentium® 4

- Поддержка Intel® Pentium® 4 F56000
- Поддержка Технологии Intel® Hyper-Threading
- 4 DIMM для Dual DDR 400 / Поддержка ECC
- Intel CSA Gigabit LAN
- Dual SATA 150 RAID 0/1
- AGP Pro 8X/4X, 6-канальный звук
- USB 2.0 / IEEE1394, S/PDIF In/Out
- Поддержка Технологий ABIT Engineered



ABIT Siluro FX 5800 DOTX

- Бесшумная система охлаждения OTES III
- nVIDIA® GeForce™ FX5600 GPU
- 128MB DDR II Memory
- AGP8X
- TV-out DVI Video-In (опция)
- Аппаратный мониторинг Siluro iQ



Denikin
Tel: 7-095-785-1930
e-mail: info@denikin.ru



Lizard
Tel: 7-095-193-0363
e-mail: mail@lizard.ru



Citilink Co
Tel: 7-095-745-29-89
Fax: 7-095-745-29-89
E-mail: info@citilink.ru



Elsie
Tel: 7-095-745-29-89
E-mail: info@elsie.ru



OLDI
Tel: 7-095-193-07-66
Fax: 7-095-232-30-68
e-mail: info@oldi.ru

ТЕСТИРОВАНИЕ ПРИВОДОВ DVD/CD

TEST LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

При выборе конфигурации своего компьютера пользователь стремится не только получить доступ к нововведениям, но и сохранить поддержку традиционных, широко распространенных технологий. Конечно, переход на четырех и более гигабайтные DVD-носители очень привлекателен. Однако до сих пор подавляющее большинство информации распространяется на обычных компакт-дисках. Стоит ли приобретать приводы DVD? Этому вопросу и посвящена наша статья.

Цель данного тестирования: выявить целесообразность установки DVD/CD-драйвов на домашние и офисные компьютеры начального уровня. Для решения этой задачи необходимо установить, какие функциональные решения при работе с оптическими приводами критичны для пользователя, и оценить, насколько качественно они реализованы в идущих на смену CD-дисководов DVD/CD-приводах (далее просто DVD). Во избежание путаницы необходимо сразу пояснить, что кроме читающих, бывают также и пишущие дисководы: DVD-приводы с возможностью записи компакт-дисков и так называемые «комбайны», позволяющие записывать как

test lab благодарит компанию «Остров Формоза» за предоставленное на тестирование оборудование.

тыванию информации с носителя с поврежденной поверхностью. Оценить, как дисковод справляется с возникающими при этом проблемами, позволяет график, показывающий линейную скорость вращения диска и скорость считывания информации с него. Изучение диаграммы позволяет судить о совершенстве алгоритмов чтения, заложенных в привод. Также в этом тесте измерялись: время доступа к диску, загрузка центрального процессора, время, необходимое для раскрутки диска и его останова, скорость передачи данных через интерфейс.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

ARTEC DHI-G40
ASUS E616
HYUNDAI DVS D160
LG GDR-8161B
PANASONIC SR-8588
NEC DV-5800B
PIONEER DVD-120
SONY DVD-ROM DDU1612
TEAC DV-516E
TOSHIBA SD-M1712

МИКРОПРОГРАММА

Микропрограмма или «прошивка» — это код, отвечающий за работу дисководов на аппаратном уровне. При его замене на более новый можно улучшить качество считывания дисков, снизить шумовые характеристики или добавить мультизонность. Микропрограмму также называют firmware.

DVD, так и CD-носители (см. тест в СИ #21(126)). Ставшие классикой CD-приводы не читают DVD. Напротив, идущие им на смену DVD-дисководы поддерживают традиционный формат CD. Объектом этого исследования стали DVD-драйвы, предназначенные только для чтения DVD и CD.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Теоретическая основа методики данного тестирования — замер показателей работы устройства в критических условиях. Для оценки потенциала штатных характеристик привода производится анализ его работы во внештатном режиме, за который было принято считать чтение информации с низкокачественного носителя.

Все приводы прошли четыре этапа тестирования. Первые три теста базируются на пакете программ Nero (<http://www.cdspd2000.com>), который нашел признание у многих тестовых лабораторий мира. Четвертый тест — информативный, в нем подчеркиваются отличительные черты каждого устройства.

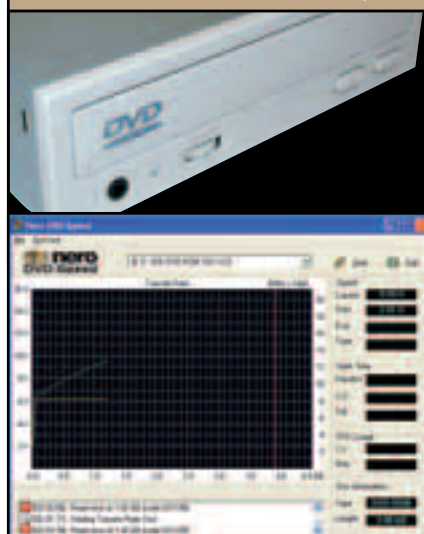
Тест 1: Nero InfoTool

Данная программа считывает аппаратные особенности дисководов. С помощью этого средства мы протестировали все устройства на совместимость с основными стандартами современных оптических носителей и выявили некоторые технические нюансы — такие, как размер буфера и версия прошивки.

Тест 2: Nero DVD Speed (0.53B)

Программное средство, позволяющее отслеживать ход чтения DVD-дисков. Испытуемые устройства тестировались на способность к счи-

ARTEC DHI-G40 СТОИМОСТЬ: \$42



Видно, что устойчивое чтение началось до полной раскрутки диска.

Тест 3: Nero CD Speed (1.02)
Nero CD Speed (1.02), подобно Nero DVD Speed (0.53B), позволяет измерить тот же ряд дополнительных параметров, но уже для CD-дисков. Однако соотношение полученных результатов во многом повторяет Nero DVD Speed (0.53B), и мы не стали за-

ASUS E616 СТОИМОСТЬ: \$52



Ближе к концу диска проявляются скачки скорости.

острять на них внимание, сконцентрировавшись на нюансах чтения компакт-дисков низкого качества.

Тест 4: Особенности

У каждого устройства имеются отличительные признаки, не поддающиеся классификации. Один

ПОПУЛЯРНЫЕ СОКРАЩЕНИЯ

DVD (Digital Video Disk или Digital Versatile Disk)цифровой видеодиск или универсальный диск;
CD (Compact Disk)компакт-диск;
DVD-R/CD-R (Recordable)диски для однократной записи;
DVD RW/CD-RW (ReWritable)перезаписываемые диски;
DVD-R/RW«минусовой» стандарт пользовательскойзаписи на диски, разработанный«DVD-форумом»;
DVD+R/RW«плюсовой» стандарт пользовательскойзаписи на диски, разработанный «DVD-альянсом»;
DVD-ROM, CD-ROMзаводские диски, годные только к считыванию.

привод выделяется повышенным уровнем шума, другой – размерами, третий – дизайном и комплектацией. Все эти данные собраны в тесте, отражающем некоторые отличительные особенности, не связанные с программными испытаниями.

ARTEC DHI-G40

Nero InfoTool

Скорость чтения DVD: 16x;

Скорость чтения CD: 40x;

Размер буфера: 512 Кбайт.

Привод поддерживает только форматы DVD-R и DVD-RW, следовательно, диски DVD+R и DVD+RW читаться не будут. Тест показал, что в устройстве зашита микропрограмма версии 2.0. Это уже устаревшая «прошивка», так как на данный момент доступна версия 3.11. Есть возможность сделать дисковод мультизонным. (<http://www.firmware-flash.com>).

Nero DVD Speed

В ходе этого теста привод показал невысокую скорость передачи данных (1,5 Мбайт/с). Время, необходимое для раскрутки диска, достаточно велико и составило 5 с. Чтение начинается

Размер буфера: 512 Кбайт.

Приводом поддерживаются форматы DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW. Установлена свежая микропрограмма версии 2.0 (более новая, доступная сейчас – только 2.1). С некоторыми микропрограммами есть возможность сброса региона одновременно нажатием на кнопки Play и Eject при включении компьютера. Привод поддерживает Караоке CD+G. Возможно перепрограммирование под мультизонность. (<http://www.firmware-flash.com>).

Nero DVD Speed

Во время теста привод был загружен в среднем на 3%. Зафиксирована невысокая скорость передачи данных (1,5 Мбайт/с). Диск долго останавливается (7 с), но плавно раскручивается. ASUS E616 испытывал проблемы при чтении информации с носителя с поврежденной поверхностью.

Nero CD Speed

Тест на работу с CD показал хорошие результаты! Начало читается ровно, ближе к концу привод резко сбрасывает и поднимает скорость в несколько раз.

ОБ АЛГОРИТМАХ ЧТЕНИЯ

Некоторые приводы начинают процесс чтения с носителя до полной раскрутки его. С одной стороны, это должно ускорить распознавание диска и время доступа к устройству с остановленным барабаном. С другой – такое поведение привода является отступлением от классического алгоритма CAV (Constant Angular Velocity – постоянная угловая скорость), что может потенциально вызвать нестабильность чтения. При этом необходимо учесть, что алгоритмы некоторых дисководов очень хорошо продуманы и способны использовать себе во благо подобные отступления от стандартов.

Описание основных алгоритмов можно найти по адресу: http://www.cdspd2000.com/go.php3?link=faq_general.html#q2.

применимо платное ПО – DVD Region free (<http://www.firmware-flash.com>).

Nero DVD Speed

Уровень загрузки процессора при тесте – 3%, что есть плюс. Однако скорость передачи данных весьма средняя (2 Мбайт/с), что есть минус. Привод работает неустойчиво, скорость постоянно колеблется, царапина вызывает ошибку чтения.

Nero CD Speed

Тест показал, что HYUNDAI DVS D160 стабильно считывает некачественный компакт-диск. Есть небольшой «провал» к концу, однако никаких лишних колебаний.

Особенности

Самый шумный дисковод. Порою шум просто невыносим; кажется, что считываемый диск вот-вот развалится. Иногда диск не удается извлечь, не перезагружая компьютер.

LG GDR-8161B

Nero InfoTool

Скорость чтения DVD: 16x;

Скорость чтения CD: 48x;

Размер буфера: 256 Кбайт.

Устройство корректно работает со всеми форматами – DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW. Установленная микропрограмма маркируется версией 0100 – это достаточно свежая «прошивка», так как наиболее близкая доступная на данный момент – 0101. Возможности мультизонной прошивки пока не существует.

Nero DVD Speed

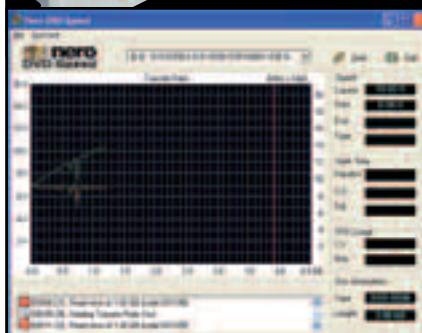
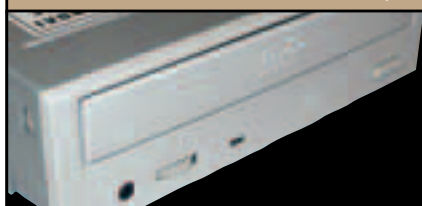
Загрузка процессора при чтении DVD очень высокая – 9%. При этом тест показал, что привод обладает огромными возможностями передачи данных через интерфейс (23,5 Мбайт/с). Устройство требует относительно много времени на раскрутку диска (5 с) и его извлечение (5 с). На распознавание диска LG GDR-8161B потребовалось целых 10 секунд, что довольно много.

По результатам теста видно, что привод обладает интеллектуальным алгоритмом, который понижает скорость чтения диска с поврежденной поверхностью, однако эта мера все же не позволяет справиться с существенными царапинами. Очевидно, что такое свойство даст огромную положительную отдачу на менее поврежденных носителях.

Nero CD Speed

В ходе теста было установлено, что привод определяет качество CD и значительно сбрасывает

HYUNDAI DVS D160 СТОИМОСТЬ: \$48



Так выглядит неустойчивое чтение DVD.

LG GDR-8161B СТОИМОСТЬ: \$50



С плохим CD эффект от снижения скорости налицо: график идеален.

ся до полной раскрутки диска и значительно ухудшается, если на носителе есть царапины. Механика работает несколько резко.

Nero CD Speed

Тест показал посредственный уровень работы с некачественным носителем: начало плавное, в конце скорость сбрасывается и незначительно колеблется.

Особенности

ARTEC DHI-G40 поставляется в коробке с программным обеспечением для проигрывания DVD – CyberLink PowerDVD. Привод имеет кнопку PLAY на лицевой панели.

ASUS E616

Nero InfoTool

Скорость чтения DVD: DVD 16x;

Скорость чтения CD: 48x;

Особенности

Устройство поставляется в коробочной версии. В комплекте дискета с драйверами под DOS, крепежные винты, аудиощнур и фирменная программа для проигрывания DVD. Снабжен кнопкой PLAY.

HYUNDAI DVS D160

Nero InfoTool

Скорость чтения DVD: 16X;

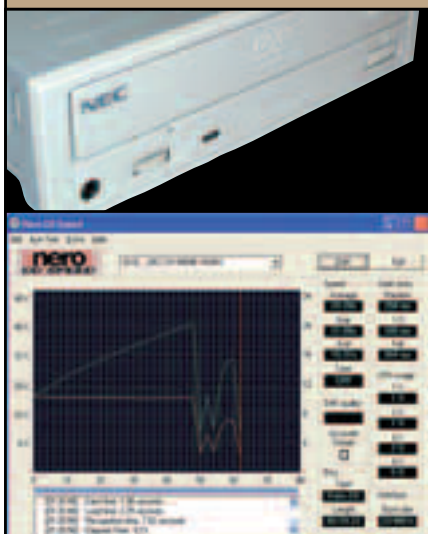
Скорость чтения CD: 48X;

Размер буфера: 512 Кбайт.

У тестируемой модели отсутствует поддержка DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW! Это говорит о том, что привод не способен читать DVD, записанные на компьютере при помощи пишущего DVD-дисковода. Согласно тесту, версия «прошивки» – db15. Это очень старая микропрограмма, так как сейчас уже доступна версия db20.

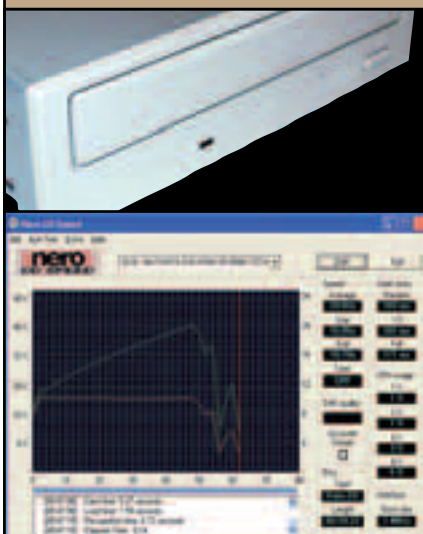
Мультизонность на сегодняшний день невозможна, но

NEC DV-5800B СТОИМОСТЬ: \$51



Нестабильность в конце некачественного CD показали многие дисководы.

PANASONIC SR-8588 СТОИМОСТЬ: \$48



Ошибка в расчете скорости приводит к нестабильности чтения плохого CD.

PIONEER DVD-120 СТОИМОСТЬ: \$62



Драйв достойно справляется с некачественным компакт.

скорость, благодаря чему график чтения просто идеален! В качестве проверки устройству было предложено прочитать информацию с качественного CD. Как и следовало ожидать, LG GDR-8161B поднял скорость до максимальных значений.

Особенности

Самый тихий привод в обзоре. Обладает очень «осторожным» механизмом. Алгоритмы чтения поцарапанных и несбалансированных дисков основаны на снижении скорости, что также понижает уровень шума.

PANASONIC SR-8588

Nero InfoTool

Скорость чтения DVD: 16x;

Скорость чтения CD: 48x;

Размер буфера: 256 Кбайт.

Устройство поддерживает форматы DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW. Тест показал версию микропрограммы – 7Z14, хотя на данный момент уже доступна версия 7Z20.

Пока что нет никакой возможности сделать дисковод мультимедийным.

Nero DVD Speed

Загрузка процессора во время теста – 4%. Данные передаются с невысокой скоростью 1,8 Мбайт/с. Устройство показало самое длительное время раскрутки диска (5,5 с). Привод устойчиво проходит тест на считывание, но, как и многие другие, с царапиной не справляется.

Nero CD Speed

Наблюдается неустойчивое чтение плохого CD-

диска как в начале, так и в конце, поскольку привод ведет себя неоправданно агрессивно.

Особенности

У PANASONIC SR-8588 отсутствует вход для наушников на передней панели. Уровень шума, производимого устройством, один из самых высоких.

NEC DV-5800B

Nero InfoTool

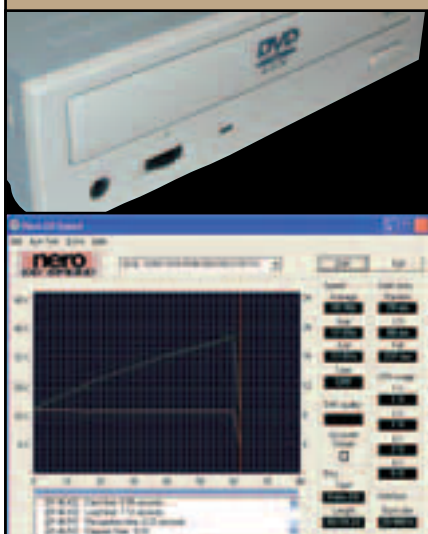
Скорость чтения DVD: 16x;

Скорость чтения CD: 48x;

Размер буфера: 512 Кбайт.

Привод совместим с форматами DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW. «Прошивка» соответствует версии G9H3, информации о более новых микропрограммах нет. Есть совместимость с CD+G. Привод

SONY DVD-ROM DDU1612 СТОИМОСТЬ: \$45



Даже при незначительном уменьшении скорости стабильность может возрасти.

TOSHIBA SD-M1712 СТОИМОСТЬ: \$47



С такой стабильностью приводы считывали DVD до появления царапины.

TEAC DV-516E СТОИМОСТЬ: \$49



Расчетливая агрессивность не приводит к нестабильности, т.к. скорость снижена.



способен возвращать отметки об ошибках уровня C2, что позволяет управляющей дисководом программе не повторять попыток чтения областей с пятнами и царапинами. Это позволяет избежать эффектов «залипания».

Имеются бесплатные утилиты под DOS и WINDOWS, раскрывающие мультитонные возможности привода (<http://www.firmware-flash.com>).

Nero DVD Speed

Привод показал внушительный результат по скорости передачи данных через интерфейс (20 Мбайт/с). Все задержки в работе (раскрутка, распознавание и останов) находятся на среднем уровне. На графике чтения видна едва заметная неустойчивость.

Nero CD Speed

Подобно большинству приводов нашего обзора, NEC DV-5800B не определяет качество носителя, и потому ведет себя неустойчиво ближе к концу.

Особенности

Самый громкий лоток: выезжает и закрывается с неприятным звуком.

PIONEER DVD-120

Nero InfoTool

Скорость чтения DVD: 16x;

Скорость чтения CD: 40x;

Размер буфера: 256 Кбайт.

Устройством поддерживаются форматы DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW. Тест показал «прошивку» версии 1.21; других версий не обнаружено. Привод совместим с Караоке CD+G. Пока драйв нельзя сделать мультитонным, однако можно использовать платную утилиту DVD Region free (<http://www.firmware-flash.com>).

Nero DVD Speed

В ходе теста удалось добиться среднего значения скорости передачи данных (2 Мбайт/с). Время останова – 5 с. Привод показал самое большое время распознавания (11 с). PIONEER DVD-120 начинает чтение только после полной раскрутки диска, данные считывает уверенно, но царапину преодолеть не способен.

Nero CD Speed

Привод великолепно справляется с плохим компакт-диском. Незначительно сбросив скорость, имеет только минимальную неустойчивость в начале. Большая часть графика чтения плавная.

Особенности

Не имеет никаких отличий.

SONY DVD-ROM DDU1612

Nero InfoTool

Скорость чтения DVD: 16X;

Скорость чтения CD: 48X;

Размер буфера: 512 Кбайт.

Привод работает с дисками в форматах DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW. В устройство установлена микропрограмма dys1, информации о других версиях нет. Драйв совместим с Караоке, а также возвращает ошибки уровня C2. Имеется бесплатная утилита под Windows, активизирующая мультитонность (<http://www.firmware-flash.com>).

Nero DVD Speed

В ходе теста была зафиксирована очень высокая скорость передачи данных через интерфейс – 22 Мбайт/с. Этому дисководу требуется самое маленькое время на выдвигание лотка (0,98 с), загрузка диска также происходит практически мгновенно (1 с). Привод начинает чтение носителя до полной раскрутки, механика резкая, но работает устойчиво.

Nero CD Speed

Ведет чтение плохого компакт-диска с понижением скорости, однако ближе к концу сбрасывает ее дополнительно. Такое поведение не влияет на стабильность чтения.

Особенности

Дисковод по сравнению с остальными приводами имеет меньшую длину – она составляет всего 17 см. Это позволяет устанавливать SONY DVD-ROM DDU1612 в компактных корпусах и облегчает монтажные работы в обычных.

TEAC DV-516E

Nero InfoTool

Скорость чтения DVD: 16x;

Скорость чтения CD: 48x;

Размер буфера: 512 Кбайт.

Привод поддерживает все форматы DVD – DVD-R, DVD-RW, DVD+R и DVD+RW. В ходе теста была определена версия «прошивки» 2.01 – это наиболее свежая «прошивка». Драйв совместим с Караоке. Реализация мультитонности возможна только с платной утилитой (<http://www.firmware-flash.com>).

Nero DVD Speed

Тест показал достаточно хорошую скорость передачи данных в интерфейс (19 Мбайт/с). Но был зафиксирован самый длительный ре-

зультат по загрузке диска (12 с), зато распознавание происходит мгновенно (0,002 с). TEAC DV-516E – единственный привод в обзоре, который справился с царапиной на носителе! Причем сделал это очень грамотно: после того как медленно прошел сбойный участок, снова поднял скорость до нужного уровня, будто помехи вовсе не было. Обычно после понижения скорости на «опасных» участках оптическим приводам с трудом удается восстановить ее прежнее значение.

Nero CD Speed

По графику видно, что TEAC DV-516E обладает алгоритмом снижения скорости в зависимости от качества носителя. Этот алгоритм более агрессивен и практически при той же стабильности, что у LG GDR-8161B позволяет передать данные в порт в два раза быстрее.

Особенности

Несмотря на встроенные алгоритмы с понижением скорости, уровень шума этого дисковода близок к приемлемому.

TOSHIBA SD-M1712

Nero InfoTool

Скорость чтения DVD: 16x;

Скорость чтения CD: 48x;

Размер буфера: 128 Кбайт.

Читает DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW! Микропрограмма версии 1004, более новых нет. TOSHIBA SD-M1712 совместим с CG+G и имеет алгоритм возврата C2 pointers. Спецверсия «прошивки» X004 мультитонная (<http://www.firmware-flash.com>).

Nero DVD Speed

Тест показал среднюю скорость работы с интерфейсом (2 Мбайт/с). Выявлены средние значения задержек в работе данного дисковода. После полной раскрутки начинается считывание, которое идет достаточно стабильно до столкновения с поврежденным участком.

Nero CD Speed

Во время теста, не рассчитав скорость, драйв вынужден ее резко сбрасывать на подпорченных участках диска. Однако неустойчивых колебаний не возникает. Есть болезненный нюанс: при чтении CD, начиная с четвертой скорости, процессор загружается на 100 процентов.

Особенности

Отсутствует гнездо для наушников.

Выводы

Итак, сегодняшний уровень развития совмещенных DVD/CD-дисководов достаточен для того, чтобы без потерь заменить ими традиционные CD-драйвы.

❶ При интенсивной работе в условиях дома и офиса наиболее актуальна способность дисковода читать как можно большее количество дисков разных форматов: CD-R, CD-RW, DVD+R, DVD-R, DVD+RW, DVD-RW. Результаты тестирования показали, что большинство современных приводов работают со всеми стандартами, а значит, нет необходимости беспокоиться о типе попавшего носителя или «плюсовости» / «минусовости» офисного DVD-рекордера. Дисководы, не поддерживающие какой-либо из этих форматов, можно назвать аутсайдерами нашего тестирования.

❷ Со временем у обладателя DVD-привода может возникнуть потребность в эксплуатации дисков, привезенных из зарубежных стран. Тут неизбежно столкновение с региональной защитой DVD. Например, диск, произведенный для США, относится к региону 1, для России – к 5-му. Принудительность своего привода к той или иной зоне можно менять ограниченное число раз. Если вы хотите смотреть одновременно и местные, и зарубежные фильмы, придется менять прошивку или использовать специальные утилиты, позволяющие сделать ваш DVD-драйв мультитонным. Некоторые дисководы такой обработке не поддаются.

❸ Уже давно доказано, что от сильного шума болит голова, повышается утомляемость и снижает-

ся работоспособность. Громкость работы дисковода является далеко не последним параметром для пользователей, тяготеющих к комфортным условиям работы. Резкие перепады скоростей при чтении некачественного носителя делают драйв еще более шумным. Чем плавней график считывания, тем меньше раздражает шум устройства. Задержки в работе, требующиеся на раскрутку/остановку, загрузку/выгрузку диска и на передачу данных через порт, также влияют на комфорт во время работы.

❹ Способность привода благодаря интеллектуальным алгоритмам стабильно работать с поврежденными носителями или с дисками низкого качества позволяет говорить о его большей приспособленности к интенсивному пользованию. ■

ПОДКЛЮЧЕНИЕ И НАСТРОЙКА ПРИВОДА DVD

TEST LAB TEST LAB@GAMELAND.RU

После выбора и приобретения DVD-привода его необходимо установить в системный блок компьютера. Наше сегодняшнее руководство в рубрике Hardware Usage будет посвящено именно этому.

ЗАМЕНА СТАРОГО CD-ПРИВОДА

Самый простой способ подключения нового оптического привода – это замена им вашего старого CD-драйва. При этом автоматически освободятся необходимые шлейфы и место в системном блоке. Достаточно вскрыть последний, отсоединить все провода от задней части демонтируемого устройства, отвинтить крепежные винты и, одновременно нажимая на заднюю стенку драйва и придерживая его со стороны лицевой панели системного блока, извлечь привод из слота. Далее на место старого привода в слот вставляется новый, аналогично подключаются провода и устройство закрепляется при помощи винтов.

УСТАНОВКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО IDE-УСТРОЙСТВА

Если же вы хотите сохранить старый CD-привод в системном блоке (например, у вас был «резак»), модернизация займет чуть больше времени. Наверное, самая сложная задача при этом – разобраться с подключением шлейфа IDE. Через этот многожильный, широкий провод дисковод обменивается данными с материнской платой. Чтобы легче было сориентироваться, запомните, что жесткий диск подключается к такому же проводу. На материнской плате обычно имеется два разъема: primary IDE и secondary IDE. К каждому из них можно подключить по два устройства при помощи двухразъемных шлейфов. А значит вы легко можете подключить ваш новый

ны к primary IDE и secondary IDE соответственно. При появлении еще одного устройства оно подключается к вторичному IDE-интерфейсу. В случае наличия четырех устройств, они группируются по типам: жесткие диски – primary IDE, оптические приводы – secondary IDE.

На оптическом дисковом, как и на винчестере, перемычками выставляется приоритет использования интерфейса. Как правило, при подключении обоих устройств к одному интерфейсу винчестер помечают ведущим (master), а дисковод ведомым (slave). При взаимодействии двух оптических приводов приоритетность одного из них не критична, но состояния перемычек обоих устройств должны быть разными.

IDE-шлейф имеет маркировку перво-

Разъем имеет ассиметричную форму, поэтому подключить его неправильно вряд ли удастся. При неправильном подсоединении питания устройство выходит из строя. Аналоговый и цифровой кабели идут от DVD-привода к аудиокarte. Первый передает раскодированный CD-драйвом звук, а второй – двоичный поток, который аудиокarta способна декодировать с более высоким качеством.



ВНИМАНИЕ!

В процессе установки нового оптического привода придется разобрать корпус компьютера либо отсоединить одну из боковых панелей. Если для вас это затруднительно или вы опасаетесь потерять гарантийное обслуживание, обратитесь в сервисный центр вашего магазина. Обычно подобные услуги обходятся не дороже \$5.

матически. Установка специальных драйверов не требуется.

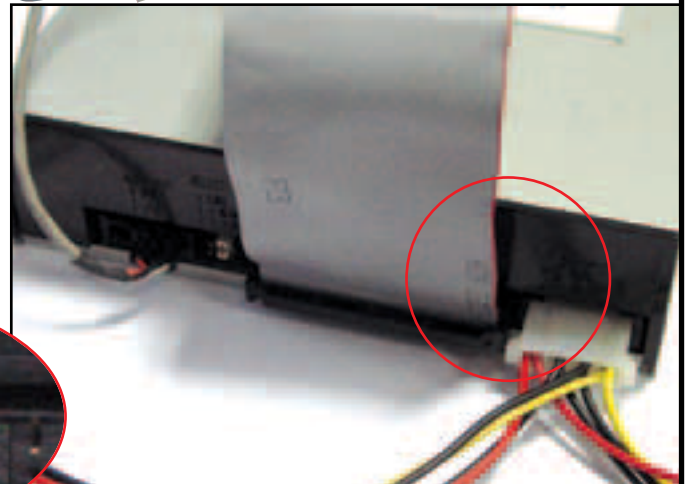
С настройками «по умолчанию» вы сможете считывать DVD и CD. Однако для просмотра DVD-фильмов необходимы DVD-кодек и программный плеер. В среде WINDOWS XP такой плеер и кодек уже установлены. Если позволят возможности вашего компьютера, вы сможете смотреть фильмы сразу после установки дисков. Тем не менее, мно-

Двухразъемный IDE-шлейф.

НА ЗАМЕТКУ

Для самостоятельного подключения DVD-драйва вам понадобятся:

1. свободный разъем на шлейфе IDE;
2. свободный разъем питания;
3. аналоговый и цифровой аудиокабели;
4. четыре крепежных винта;
5. пустой слот для пятидюймового устройства в системном блоке.



При подключении шлейфа к устройству справедливо правило: «красной дорожкой – к питанию».

НАСТРОЙКИ В BIOS

После того как дисковод смонтирован в корпус и подсоединены все кабели, необходимо запустить конфигурацию BIOS. Обычно это достигается путем нажатия клавиш Del или F2 сразу после включения компьютера. В BIOS Setup необходимо найти настройки IDE и выставить параметр «auto» для нужного устройства (master/slave), нужного интерфейса (primary/secondary). В этом случае ваша материнская плата автоматически определит тип нового дисковда при загрузке.

USAGE В WINDOWS

Настройка в Windows не требуется. В семействе операционных систем WIN95 и выше большинство оптических дисководов распознается авто-

гие пользователи предпочитают использовать альтернативные программы для проигрывания фильмов.

«ПРОШИВКА»

Опытным пользователям может понадобиться обновить микропрограмму на своем дисковде для улучшения его свойств. Процедура сильно зависит от особенностей конкретного устройства, но суть проста: необходимо найти программу-загрузчик на сайте производителя и новую версию «прошивки». Такое программное средство загружает нужную прошивку, для этого никаких специальных навыков не требуется. Главное – использовать официальные версии микропрограмм и строго следовать инструкциям. В большинстве случаев процедура сводится к запуску одного или нескольких исполняемых файлов. ■

Перемычками выставляется приоритет использования интерфейса: master, slave и auto.

драйв к тому же интерфейсу материнской платы, что и старый CD-дисковод. Если оказалось, что в системном блоке используются одноразъемные IDE-шлейфы, то вы сможете подключить к каждому разъему только по одному устройству. Проблема решается приобретением одного или сразу пары двухразъемных шлейфов.

Рекомендуемый порядок подключения устройств к интерфейсам IDE следующий.

го контакта, соответствующая дорожка помечена красным цветом. Дорожка должна находиться рядом с пометкой первой ножки в интерфейсе. Этот контакт помечают единичкой – как на материнской плате, так и на дисковде. Чтобы не искать пометку на дисковде, можно запомнить, что первый контакт всегда «смотрит» в сторону питания. То есть справедливо правило: «красной дорожкой к питанию».

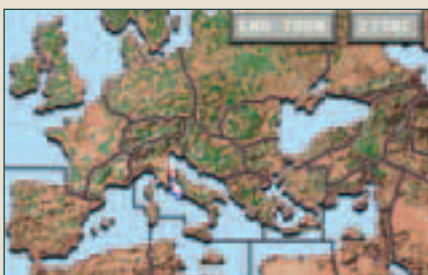
Шлейф питания состоит из четырех толстых проводов, выходящих из блока питания, узнать его легко.

➤ CENTURION: DEFENDER OF ROME

- ПЛАТФОРМА: Mega Drive, PC
- РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
- ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- ДАТА ВЫХОДА: 1991
- ЭМУЛЯТОР: Gens

Один из первых представителей жанра strategy, заодно еще и являющийся стратегией в истинном понимании этого слова, — в отличие от тактических игр вроде Dune 2.

Игра проста — как простые шахматы, и вместе с тем достаточно подробно симулирует завоевательные походы Римской Империи. Оказывается, все то, чем кичатся современные разработчики игр, уже было реализовано в самом начале 90-х: строго пошаговый геймплей на «основной карте», «медленные» бои в реальном времени с выставляемой паузой для отдачи приказов, более-менее продвинутая дипломатия, морские сражения, менеджмент людских и финансовых ресурсов, разнообразие юнитов (от пехоты до боевых слонов), понятие юнита-лидера. Есть даже мини-игры — поучаствовать в гонках на колесницах ведь всегда приятно, правда? Подобную концепцию не надо дорабатывать, ее дос-



▶ В игре представлены все провинции, до которых в реальной истории дотягивались руки Рима.

таточно лишь аккуратно развивать экстенсивно, улучшая графику и добавляя новые мелкие фишки. Особо стоит отметить то, что игра отлично адаптирована для консолей — управление удобно, а диалоги не дают заскучать. К сожалению, воспользоваться идеями игры разработчики современных приставочных проектов не захотели. ■



▶ Хороший римский полководец должен быть всесторонне развит.

➤ KING'S BOUNTY

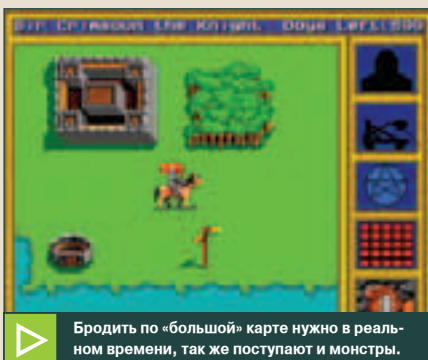
- ПЛАТФОРМА: Mega Drive, PC
- РАЗРАБОТЧИК: New World Computing
- ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- ДАТА ВЫХОДА: 1991
- ЭМУЛЯТОР: Gens

Полумифический прародитель сериала Heroes of Might & Magic, как и многие культовые пишущие проекты конца 80-х — начала 90-х, также выходил на приставках, хоть и ненискал там особой популярности.

Игра интересна прежде всего тем, кто знаком с современными HoMM, — очень приятно выискивать знакомые черты, умиляться тому, как выглядели любимые юниты десять с лишним лет назад. Отличий, правда, тоже полно — скажем, играть большей частью нужно в реальном времени, да и пошаговые бои (где связь с HoMM наиболее сильна) не воспринимаются как нечто, где надо много думать. Да и King's Bounty правильнее всего будет отнести к чистым RPG, а не к стратегии с элементами ролевой игры — ведь все события крутятся вокруг приключений главного героя, путешествующего по миру. И хотя владельцев PS2 к миру HoMM все-таки приобщили, было бы достаточно интересно увидеть современную вариацию на тему King's Bounty. ■



▶ За скупой графикой кроется в точности та же система боя, что и в HoMM.



▶ Бродить по «большой» карте нужно в реальном времени, так же поступают и монстры.

➤ WORMS

- ПЛАТФОРМА: Mega Drive, SNES, PS one, Saturn, Jaguar, PC
- РАЗРАБОТЧИК: Team 17
- ИЗДАТЕЛЬ: Ocean
- ДАТА ВЫХОДА: 1995
- ЭМУЛЯТОР: Gens

Думаю, многим из вас сериал про «червяков» представлять не надо. Владельцы приставок познакомились с ним своевременно, и свежими играми серии никогда не были обделены. Однако новое поколение геймеров легко могло и разминуться с классикой, ознакомившись мельком лишь с нетрадиционным Worms Blast.

По своей сути Worms — типичная игра «для вечеринок», как Sonic Shuffle (DC) или Mario Party 4 (GC), рассчитанная на четверых (в крайнем случае — двоих) человек. Конечно, в более поздних версиях были добавлены и забавные видеоролики, и гениальная озвучка, но основа игрового процесса за последние годы не изменилась ни на йоту. Генерирующиеся случайным образом (и подлежащие полному уничтожению) уровни, солидная подборка оружия, которым можно пользоваться как с умом, так и от балды, заставляющая умиляться анимация червяков, — все это было в полной мере доступно и владельцам Mega Drive. И даже если эксперименты Team 17 с 3D-графикой окажутся сомнительными, всегда можно будет обратиться к наследию прошлого. ■



▶ Главное оружие любого червяка — базука — требует тонкого обращения...



▶ Разнообразие бэкграундов было свойственно даже первой игре серии.

Компания "Бука" представляет

X-Plane - первая программа, использовавшаяся на профессиональных авиатренажерах и адаптированная для персональных компьютеров. Программа сертифицирована Федеральной Авиационной Администрацией США (FAA) в качестве пособия для профессиональных пилотов. Игру оценят как новички, желающие ощутить радость полета, так и профессионалы, требующие максимально возможного уровня реализма. Высококачественная графика и тщательная проработка всех мельчайших деталей авиатехники делают **"X-Plane 6"** наиболее реалистичным симулятором из всех когда-либо созданных.



Ультрареалистичный авиасимулятор

X-PLANE

Версия 6



Особенности игры:

- 40 моделей авиатехники
- 18000 аэропортов
- Ландшафты, созданные на основе съемок со спутников
- Реалистичная система авионики
- Возможность загрузки сведений о реальных погодных условиях через Интернет
- Встроенные редакторы World-Maker, Plane-Maker, Airfoil-Maker и Goodway, позволяющие создавать собственные модели, ландшафты и др.
- АТС (службы управления воздушным движением)
- Все возможные типы моделей авиатехники, в том числе гражданской, военной и футуристической
- Богатые игровые возможности (вертолетные площадки, авианосцы, фрегаты, планеры, космические полеты, футуристическая техника)
- Дополнительные игровые модули, доступные на компакт-дисках и для загрузки через Интернет
- Огромное количество настроек
- Тщательная проработка всех деталей
- Реалистичная графика
- Многопользовательская игра по локальной сети или через Интернет

Купите игру в интернет-магазине "Бука"

Серия "Рамстор"
Серия
Серия
Серия "Рамстор"
Рамстор-сити

Каширка
Жулебино
ЦУМ
Рижская
Речной Вокзал

Каширское ш., 67/2
Хвальный 5-р., 7/11
Петровка, 2
Шереметьевская ул., 60 А
Правобережная ул., д.1

Мы работаем с 10:00 до 20:00 по будням, с 10:00 до 18:00 по выходным и праздникам

Sniper

Laminar Research

бука®
Играйте в игры и развивайтесь!



Онлайн-версия:

<http://www.banzai.otaku.ru>

ПРОЕКТ .НАСК – НАГЛЯДНАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ ТОГО, КАК ПЛОТНО МОЖНО ОБЪЕДИНИТЬ АНИМЕ И ВИДЕОИГРЫ.

Ах, это прелестное ощущение, когда разлогиниться просто невозможно! Только не из этого донжона, только не до того, как будет проверено содержимое сундука. Не зовите, не звоните, все равно сначала этот, с парой мечей и богатым запасом спеллов, ляжет мне под ноги долгожданной экспой, а потом все остальное. Ах, да не дергайте же меня – пока открыт портал, я должен успеть пройти... Не отрывайте!..

Успокойся. Все в порядке. Разлогиниться невозможно. Теперь – никогда.

Игра запущена в декабре 2007 года, игра называется «Мир» (The World). За год до этого немецкий программист Гарольд Хорвиг принес в компанию CyberConnect (CC) Corporation проект MMORPG под названием «Фрагменты». За несколько месяцев фрагменты стали миром. В первые недели в игру включилось около миллиона пользователей, а сейчас по пяти серверам «приключается» больше 20 миллионов игроков. Исследуя Города-центры и донжоны, путешествуя в одиночестве или сбиваясь в партии, выполняющие собственные цели или участвующие

в организованных сисадминами квеста, герои погибают и побеждают, а игроки общаются по электронной почте.

Но попав в «Мир» с первыми кадрами сериала .hack//SIGN, не знаешь этого, просто видишь мальчишку-мага, стоящего перед вождельным сундуком, и подходящую к нему девушку-воительницу. Коротенький диалог... Герои расходятся... Незначительный монстр... Снова диалог... Знакомство с другими приключенцами... Вертящийся переливающийся зеркальный круг – Врата Хаоса, дверь в другую часть «Мира»...

Кажется, что просто смотришь на экран через вздрагивающее плечо того, кто во-

дит своего героя по пейзажам фэнтезийно-мистической страны. Чуть портят иллюзию только черно-белые капельки воспоминаний из оффлайна. Какой оффлайн у виртуального персонажа? Впрочем, неигровуха растет. Вот плывущие на золотом корабле нежная девочка с двуручным топором и огромный рыцарь в глухом шлеме заговорили об администрировании игры. Вот поздравляют с возвращением долго отсутствовавшего в игре красавца в алых одеяниях. Вот та самая девушка-воительница и татуированный варвар обсуждают какие-то события того мира, который зовут IRL – in real life...

Пусть внешне все строго держится в формах фэнтези. Но классическая магия с по-мажески загадочными злыми глазами и правильной висюлькой меж бровей не спешит брать себе квесты, просто ходит и разговаривает, порой, кажется, вовсе не по делу; блэйдмастер непозволительно дружелюбен, педагогичен и спокоен; задиристая полуголая Мимиру с широченным мечом кажется переодетой японской школьницей. А вэйвмастер, молчаливый юноша Цукаса, так же, как и остальные, не разделяющий почти своего персонажа и себя, на вопрос: «Ты что, не можешь разлогиниться из игры?» вынужден ответить «да».

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На диске к этому номеру «СИ» вы найдете «Детективную историю» (Detective Story) – третью серию проекта «Аниматрица»; японский трейлер и американский рекламный ролик «Унесённых призраками»; фрагмент церемонии вручения «Оскаров» с присуждением приза Х. Миядзаки; трейлер, вступительный и финальный ролики телесериала .hack//SIGN; плюс интервью с продюсером игры и «обои» с героями .hack.



Выпуск подготовили
Валерий «А.Купер» Корнеев,
Мария Сотникова



► **В СЕТИ ПОЯВИЛАСЬ** фотография постера фильма InnoSense: Ghost in the Shell от Mamoru Oshii и студии Production I.G. Указанная на постере предполагаемая дата японского релиза – весна 2004 года.



► **SEGA ОБЪЯВИЛА**, что аниме-сериал Sonic X, дебютирующий на японском ТВ в апреле, осенью будет демонстрироваться в США и Европе (конкретный дистрибьютор, правда, пока не назван).



► **АСТРО-БОЙ, САМЫЙ** знаменитый персонаж классика манги Оса-му Тэдзуки (и герой первого анимешного телесериала, вышедшего аж в 1961 году), получил официальную «прописку» в городке Ниидза, префектура Саитама. Он зарегистрирован в качестве жителя 7-го апреля 2003 года – это дата его рождения, приведенная в манге. В графе «место жительства» указан адрес Tezuka Production Company (4-4-14, Nobidome, Niiza-shi), а главой семьи назван Профессор Отяномидзу.



Подумаешь, какая мелочь. RPG продолжается. С еще одним квестом. И с той маленькой сложностью, что Цукаса получает непредусмотренную магическую мощь, которую сам не всегда в состоянии контролировать, и которая ранит не только героя, но и игрока; что не добавляет ему поначалу любви населения «Мира». Мерцают зеркала Врат Хаоса, гибнут разнокалиберные монстры, оформляются давно смутно назревающие вопросы, неприязнь перерастает в дружбу, партия собирается... Тревожно переливаются нездешние небеса. Приключение началось.

А тем временем в обычном городе, в OVA-фильме .hack//Liminality, школьница играет со своим парнем в модную MMORPG со знакомым названием, после чего оба оказываются в больнице. Но Мэй Минасэ выходит оттуда – ее бережет загадочный звук, который она всегда успевает вовремя «услышать», а вот Томонари Кадзуми остается в коме. И загадочный Токуокасан, бывший сотрудник CC Corporation, локализовавший японскую версию «Мира», разыскивает Минасэ и говорит, что ее возлюбленный попросту остался в игре. Несмотря на скептические замечания своего технар-приятеля, Минасэ верит Токуоке и вместе с ним пытается понять, отчего еще несколько игроков «Мира» навсегда заключены в игру. Рискованное



подключение к игре, расспросы, поиски, телефоны и e-mail – лишь бы выйти на загадочную историю, лежащую в основе создания игры.

Два мира соединены минутой, в которую пальцы набирают логин и пароль. Совершенно разные дизайны персонажей и пейзажи, динамика событий и завороты сюжета – все верно, ведь одно – IRL, а другое – MMORPG. Но, как говорит один из персонажей, – игроков?! – «Имена разные, а суть одна». Где бы ты ни оказался, просто «играй так, как тебе приятнее всего». Партия приключенцев бежит по каменному туннелю, разбрызгивая магию, врываясь мечами в уродливые тела монстров, чтобы выяснить, кто... Мужчина в кошмарной розовой рубашке и никогда не улыбающаяся женщина находят странного хакера и спрашивают у него в кафе, кто...

Проект .hack, в котором, кроме четырех RPG для PS2, есть четыре OVA и два телесериала (.hack//SIGN и .hack//DUSK). Неограниченная Вселенная, придуманная Коити Масимой и Кадзунори Ито для созданных Йоисюки Садамото персонажей. Живущая под нереальную, мистическую музыку Юки Кадзиуры (Noir), которая каждым звуком подчиняет себе ритм сердца, заставляя его биться так, как это нужно, чтобы правильно почувствовать и



ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ay, DVD» (<http://www.au-dvd.ru>) разыгрывают DVD с фильмом .hack/SIGN Vol. 1: Login. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 мая!

Вопрос:

В каком еще аниме, кроме .hack, показаны онлайн-игры MMORPG и их воздействие на играющего?

1. UFO Robot Grendizer
2. Compiler
3. Serial Experiments Lain

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке)

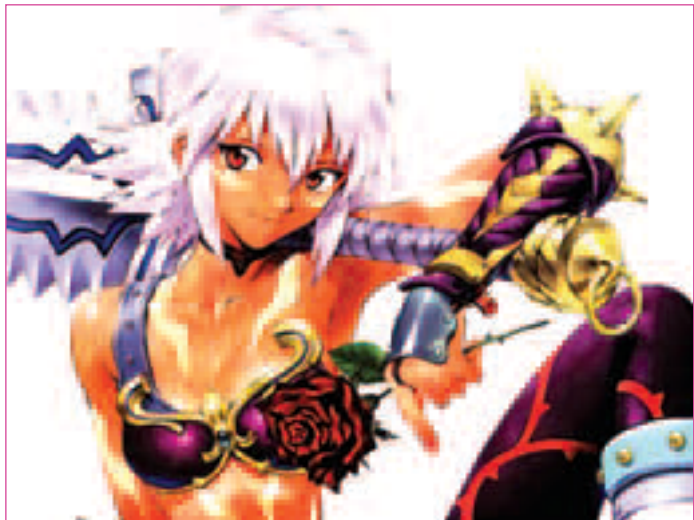
E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

Бокс-сет DVD-издания сериала Boogiepop Phantom получает Сергей Орлов из Рязани. Правильный ответ: у Сакуры в аниме Street Fighter Alpha (Zero), как и в игре, красные трусики.



► **СТУДИЯ PRODUCTION I.G** готовит в общей сложности 10 минут анимационных фрагментов для фильма Квентина Тарантино «Убить Билла» (Kill Bill) с Умой Турман в главной роли (на фото). Ни одной картинки из этих аниме-роликов в прессу пока не просочилось.



погону, и поцелуй, и смерть, и победу. Именно эта музыка и слепляет воедино разрозненные фрагменты довольно медленного действия, она вытягивает на себе первый сериал, замазывает откровенно слабые места, которых, надо сказать, немало – диалоги порой чудовищно затянуты, единство и динамика фабулы сомнительны, о глубине замысла говорить не приходится, а что до

качества анимации, то после полуминутного монотонного движения губ персонажа, произносящего сентенциозно-вторичный монолог, очень хочется заставить его хотя бы моргнуть, если уж не рукой двинуть. Но музыка, музыка делает то, без чего невозможна ни одна RPG – будь то собственно игра, сериал или фильм. Музыка рождает атмосферу. И если следовать ей, то

можно вполне почувствовать себя заключенным в мире Игры, которая перестала быть просто игрой... Впрочем, она ведь действительно перестала – сериалы и OVA ждут игроков, которых превратят в зрителей... Ну, на первые несколько серий. А потом, если удастся-таки проникнуться той самой атмосферой – что ж, мы продолжаем игру, только на другом экране. ■

➔ МИЯДЗАКИ НЕ ПОЕХАЛ ЗА «ОСКАРОМ»



23 марта на 75-й ежегодной церемонии вручения наград американской киноакадемии премию «Оскар» за лучший анимационный фильм получила лента «Унесенные призраками» режиссера Хаю Миядзаки – живого классика, про которого сам Акира Кurosawa как-то сказал: «Нельзя преуменьшать значения творчества Миядзаки, сравнивая его с моим».

Сказочная история девочки Тихиро (мы в свое время посвятили ей отдельный выпуск «Банзай!») полюбилась критикам сильнее, чем «Ледниковый период», диснеевские «Лило и Стич» и «Планета сокровищ». Ничего удивительного, учитывая калибр фильма, по общему мнению, ставшего одной из лучших работ

Миядзаки-сана. Сам режиссер воздержался от посещения церемонии вручения «Оскаров» в Лос-Анджелесе, опубликовав заявление следующего содержания: «Сожалею, что не могу порадоваться этой награде всей душой, ведь в мире сейчас происходят глубоко трагичные события. Однако я хотел бы сердечно поблагодарить всех друзей, приложивших силы к выпуску «Унесенных призраками» в Соединенных Штатах, и всех тех, кому понравился фильм». В связи с началом войны в Ираке отменил свой визит в Лос-Анджелес и Тосио Судзуки – продюсер студии Ghibli, который должен был получать золотую статуэтку вместо Миядзаки в том случае, если их картина победит. Решение режиссера он прокомментировал так: «В обычной ситуации Миядзаки бы посетил

церемонию и подготовил подобающую речь. Но он не может радоваться в такое время, как не может и позволить, чтобы СМИ транслировали его счастливое лицо». Сам Судзуки был растроган: столь престижный приз достался фильму, поначалу отвергнутому крупными штатовскими кинопрокатчиками и даже названному «неподходящим для американского рынка». В России, кстати, «Унесенные призраками» получили восторженные отзывы прессы и вполне успешно шли в прокате.

Узнав о победе, автор звуковых дорожек большинства релизов студии Ghibli, композитор Джо Хисаиси, сказал следующее: «Принимая во внимание качество фильма, результат предсказуем. Даже если бы картина получила награ-

ду в номинации «лучший фильм на иностранном языке» или «лучший изобразительный ряд» – этого было бы недостаточно, так как перед нами настоящий шедевр кинематографического искусства, масштабная лента с проникновенной историей в анимационной оболочке. Если бы мне пришлось выбрать пять самых крупных фигур в истории кино, в их число попал бы Миядзаки-сан. Своим восторгом по поводу триумфа фильма поделился даже премьер-министр Японии Дзюньитиро Коидзуми – он был «рад видеть, что мир отдает должное произведениям японской культуры». Напомним, что «Унесенные призраками» уже удостоены ряда престижных международных премий, среди которых Золотой медведь – высшая награда Берлинского кинофестиваля. ■

СУПЕРКОНКУРС ОТ MC ENTERTAINMENT!

ЛЮБИТЕ АНИМЕ И МАНГУ? УМЕЕТЕ РИСОВАТЬ? ПРИЗЫ ВСЕ ЕЩЕ ЖДУТ ВАС!

Вниманию рисующих читателей: у вас есть возможность получить ценные подарки, продемонстрировав многотысячной аудитории «СИ» свое творчество! Мы продолжаем конкурс рисунков. Правила просты: присылайте нам свои работы, выполненные в манга-стилистике, лучшие из них будут опубликованы в журнале или на диске и награждены аниме-фильмами от MC Entertainment на DVD и VHS. Срок подачи работ – до 15 мая. Важное условие (здесь мы доверяем честному слову авторов) – рисунки должны демонстрироваться впервые, нельзя присылать работы, где-то уже выставившиеся. Работы принимаются как по обычной (101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», с пометкой «На конкурс рисунков «Банзай!»), так и по электронной (banzai@gameland.ru) почте – в последнем случае картинка должна быть в формате jpeg или gif, а ее размер не должен превышать 200 Кбайт. Работы, не отвечающие этим требованиям, к конкурсу допущены не будут. В графе «Тема» вашего e-mail обязательно укажите «Конкурс рисунков». Сидим на куче ваших призов и от всей души желаем удачи!



➤ «УНЕСЕННЫЕ ПРИЗРАКАМИ»

Выпуском главного анимационного фильма последних лет в нашей стране занимались два подразделения одной компании, и релиз получился очень неровный. VHS-издание еще как-то держит планку соотношения «цена – качество», а вот DVD вышел такой, что впору ахнуть и схватиться за голову.



Режиссер Хаяо Миядзаки, 2001
Российский издатель: Централ
Партнершип (VHS),
CP Digital (DVD)

Российский диск

★★★★★
(Американский диск
★★★★★)



Первым делом – об обложке. Набросанный щедрой рукой оформителя коллаж из кадров фильма, щедро одобренных наиболее пошлыми эффектами Photoshop, выглядит удручающе. Судя по всему, издателю не приглянулась японская обложка с лицом Тихиро или не менее интересная иллюстрация для франко-испанского издания – в результате российские «Унесенные призраками» оформлены крайне аляповато и моментально теряются на полке с другими мультфильмами. О такой мелочи, как пропавшие из названия точки над буквой «е», можно вообще не вспоминать (на кинопостере они, к слову, присутствовали). Текст на обратных сторонах обоих боксов один и тот же за исключением сущих мелочей: на вкладыше к VHS написано «студия Гибли» и «Наусикаа в долине ветров», на DVD-вкладке студия уже называется «Джибли», а их дебютный фильм – «Навиская в долине ветров». Объяснить такие разночтения в рамках общей аннотации можно только тем, что «Централ Партнершип» и CP Digital охочи до игры в «испорченный телефон».

Видеорелиз стандартен: пластиковый бокс, двухчасовая кассета, обрезанный до «телевизионного» формата 4:3 фильм со знакомой по кино русской озвучкой в Hi-Fi Stereo. С DVD несколько иная история. Дело в том, что на диске очутилась та самая злополучная версия картины с перенасыщенным красным цветом, из-за

которой тысячи недовольных японцев в свое время предъявили коллективные иски к компании-дистрибьютору. Бракованным тогда оказался весь огромный тираж, и Buena Vista Japan, тщето пытаясь сохранить лицо, объявила, что уровень красного (из-за которого облака и футболка главной героини кажутся не белыми, а розовыми) был завышен специально. Это, дескать, задумка студии. Так или иначе, но недавнее американское DVD-издание красуется чистейшими цветами, полностью соответствующими киноверсии, без всяких намеков на красноту. Нашим зрителям, к сожалению, повезло меньше. Разочаруются и те, кто рассчитывал приобрести русский DVD из-за бонусов – здесь их попросту нет, если не считать неполную фильмографию Хаяо Миядзаки в текстовом виде. Ну не считать же ценными дополнениями рекламные ролики других релизов CP Digital? Даже оригинальные японские трейлеры сюда не попали, а в список бонусов на обложке гордо вынесено... анимированное меню. Учитывая то, что на диске нет ничего кроме фильма (формат 16:9) со звуковыми дорожками в DD 5:1 (русская и японская) и DTS (русская), а также нескольких реклам, вызывает удивление степень компрессии картинки. По краям предметов мельтешат артефакты, черный цвет не идеален, а назойливое цифровое «зерно» присутствует на экране почти постоянно. Похоже, что причинной выпуска такого бедного на допол-

нения и, прямо скажем, далекого от совершенства по качеству изображения издания послужило появление на рынке пиратских копий фильма, где трансфер был сделан непосредственно с российской кинокопии (сильно потерянной, но с нормальным красным цветом). Не исключено, что в CP Digital решили подсуетиться и «выбросить» легальный релиз как можно скорее, дабы сбить продажи пиратам. Только вот загвоздка: нелегальная копия стоит 250-300 рублей, а диск от CP обошелся нам аж в 950. Впрочем, и в сторону «пиратки» смотреть действительно не рекомендуем – качество там страшное, да и Studio Ghibli ничего с такой покупки не получит. Две сотни рублей вполне можно потратить на русскую VHS-кассету – она того стоит, а вот если вам нужно эталонное цифровое издание картины, то за 30 долларов лучше приобрести штатовский релиз: на двух «первозонных» DVD разместился фильм (формат 2:00:11, анаморфированный), английская, японская, испанская и французская озвучка в DD 5.1, английские субтитры и целый ворох бонусов – наброски, раскадровки, галереи иллюстраций, документалка о создании ленты, об озвучивших ее актерах, трейлеры и вступительное слово от режиссера Toy Story Джона Лассетера. На фоне этого великолепия схожий по цене российский DVD способен вызвать только горькую усмешку. ■



Компания «Кока-Кола» добавит в нашу жизнь горячих весенних ощущений и обрадует всех супер-акцией «Sprite-Пиромания». Чтобы влиться в ряды участников акции и стать обладателем одного из 150 тысяч уникальных двойных CD «Sprite-Пиромания», нужно лишь поднакопить этикеток с указанным на них количеством призовых баллов и передать их до 11 мая организаторам.

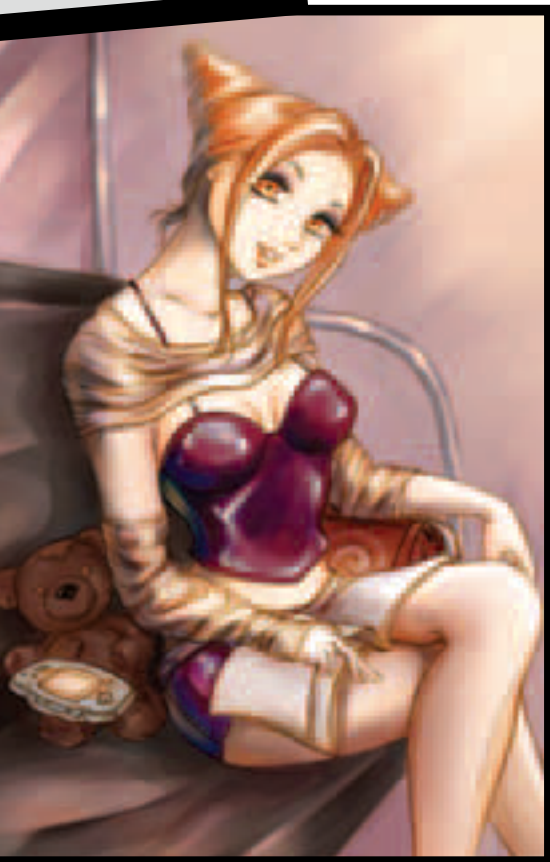
Новые и эксклюзивные песни Земфиры, Сплина, Ленинграда, Борзова и других матёрых «пироманов» с первого компакт можно просто послушать, а вот второй компакт, содержащий электронный диджейский пульт «Sprite-eJay 2003», открывает перед каждым совершенно новые возможности: больше 2000 семплов и вокальные треки от всех исполнителей с первого диска – это ключ к победе!

Замиксовав с помощью «Sprite-eJay 2003» свою собственную композицию, отправляем её на сайт www.cocacola.ru. Теперь начинается самое интересное: лучшие мега-треки примут участие в музыкальном конкурсе на МУЗ-ТВ и могут оказаться в прямом эфире ТВ. Победитель получит компьютер Mac и комплект программ для музыкального творчества.



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



ДМИТРИЙ АКЕНТЬЕВ

Признайся, magazine@gameland.ru, КТО ТЫ? ЧЕГО ТЫ ХОЧЕШЬ? ЗАЧЕМ

ТЫ ЗДЕСЬ И КОМУ СЛУЖИШЬ?

Читаю статью «Мифы о пиратах» и поражаюсь. Поражаюсь наглости некоторых журналистов. Нас пугают модчипами, хотя и идиоту ясно, что чиповать приставку нужно. Как упомянуто во врезке, австралийский парламент разрешил чипование законодательно. Кроме того, создать резервную копию продукта – вполне законное право покупателя. Если друг, которому дали поиграть диск, окажется неаккуратен, прикажете ставить его на бабки? Или таки дать ему поиграть DVD-R? А как быть со старыми игрушками, которые уже давно распроданы, и достать их можно только на CD-R? А приставка их запустить не сумеет. И что делать? Ась? Затем нам нагло заявляют, что можно создать абсолютную защиту от копирования. Забавно. Можно, конечно. Если дать пользователю терминал, а игру запускать на сервере. Если нет, то ломается все. «Диски GC нестандартны, поэтому пиратских игр не существует». Потрясающая близорукость. Рядышком с GC лежит GBA, носитель которого тоже абсолютно нестандартен, а пиратские версии игр на него есть! Более того, Gameland сам создал замечательную рекламу средству создания таковых. Да-да, речь идет о Flasher'e. Проблема пиратского копирования игр для приставки, оснащенной сетевым адаптером (GC же относится к таковым), решается дампингом диска с игрой на файл-сервер и чипованием приставки таким образом, что специальная программка сможет эмулировать

Всем привет! На этот раз решили выложить двух читательских мамонтов, пришедших к нам на почту. Стоит признаться – подобных было целое стадо. Ловили самых жизнеспособных и активных, ибо читать такие фолианты можно лишь с условием их страшной интересности. Вот, видно – людей действительно что-то заело! А вам слабо?!

Виктор Перестукин со товарищи – держат здесь все, короче.

привод приставки, качая образ из сети. В конце концов, можно попросту присоединить к приставке внешний DVD-привод. Просто пиратить игры на самой непопулярной платформе при наличии еще двух, прекрасно чипуемых, – никому нафиг не надо. Лучше дождаться эмулятора. Пираты завалили рынок русификациями (*рука не поднялась исправить – прим. К.К.*). Отлично. Здорово. А почему? Потому, что они работают с массами, а не с еденичными (*браво! – прим. К.К.*) экземплярами мажоров. Локализация игр – одна из основ становления игрового рынка в любой стране. Ибо большинство не хочет учить английский just for fun. Давайте еще видеопрокатчиков обвиним в том, что японского Сприггана днем с огнем не сыскать. «А есть такая замечательная штука – прокат». ГДЕ? Вы мне покажите прокат DVD с разумной платой уровня 20-30 рублей в день. Ибо 100 рублей в день – это чересчур для провинции. Это обычные DVD. А прокат лицензионных DVD на PS2 за пределами МКАД – это вообще ненатуральная фантастика. И вовсе не из-за гнусных пиратов. А из-за того, что лицензионщикам гораздо удобнее сидеть в преуспевающей Москве и стоять о гнете гнусных пиратов. А гнусные пираты тем временем дают диски в прокат по более чем разумным расценкам. Для PS опе, правда. Но и прокат пиратских DVD – лишь вопрос времени и спроса на таковую услугу. Поэтому-то американские геймеры могут позволить покупать только 5 игр за пять лет. Остальные 50 они попросту берут в прокат. А E-shop диски в прокат не дает. И филиалов с прокатом в Волгограде не имеет. И, разумеется, во всем виноваты пираты. А вовсе не лицензионщики российские, которым спрос надо на блюдецке принести. «Что, не видите пиратских дисков на PS2 в своей дыре? Вот такой хреновый у них расцвет, у пиратов». А, WREN, дяденька, будь ласка, приезжай к нам в Волгоград и покажи мне в нашем славном городе место, где можно купить лицензионные игры для PS2. А еще лучше взять напрокат. И не надо делать магические пассы в сторону почты и шептать: MasterCard. С таким же успехом ваша «лицензия» может находиться на Марсе. Нормальный покупатель не будет ходить на почту. Он пойдет и купит псик и будет играть в то, что дадут ему в ближайшем филиале «Буки». Вот такой хреновый расцвет у PS2-лицензии в России. Вернее, отсутствие такового.

ЗЫ: А между тем я готов платить 600 рублей в месяц за игры. Это 36.000 за пять лет. Или 11 игр. Больше среднего американского показателя. Только я хочу за эти деньги иметь возможность играть в то, что я хочу, а не в избранные 11 игр. И пираты мне таковую возможность предоставляют. А лицензионщики нет. Когда предоставят – заходите. А обещаниями сыт не будешь.

Ухожу по-английски, встретимся через вечность.

Dmitry.Akentyevp9.f125.n5055.z2.fidonet.org

Константин «Wren» Говорун: Честно? Нет однозначного ответа на то, законно ли чиповать приставку, делать резервные копии для себя лично, запускать игры на эмуляторах и вообще давать поиграть что-либо приятелю. Каждая сторона (геймеры, игровые компании) держится того, что ей выгодно. На Западе даже с продажей подержанных игр бороться пытались. А геймеру нормальному надо одно – получить качественный товар за минимальные деньги. Правда, в понятие «качественный» каждый вкладывает уже что-то свое...

А рынок пиратских игр загнивает – сравни с тем, что было лет пять-шесть назад. Хотя, конечно, в разных регионах процесс идет по-разному, где-то вообще нет никаких игр для PS2 по разумным ценам. Но... оформить карту Visa Electron можно долларов за пять, да и почта российская работает очень хорошо.



КТОШ

Привет, любимый «СИ»!

Давно хотелось поделиться некоторыми мыслями с тобой (в лице читающих почту). Но для начала нелицеприлическое отступление и поклон господам дизайнерам журнала. Весь стиль и мелкие детали-рюшечки улучшаются и улучшаются. Особенно удались впечатляющие обложки, выполненные в зелено-серых и красно-черных тонах. Супер! Журнал на лотках мгновенно обнаруживается даже невооруженным глазом, а у вооруженного нетерпением и ожиданием очередного номера просто притягивает взгляд. Агенту Куперу также выражается благодарность за воспоминания о Robotech-е. Детство-детство.

В последнее время, по крайней мере, в РС-шной игровой области (про приставки люблю только читать, так как все равно играю на компьютере) наметились некоторые интересные тенденции, которые меня как большого почитателя игр не могут не радовать.

Вот посмотрите. Все игры можно условно (очень условно!) поделить на три большие группы: игра-история, игра-соревнование (или «многопользовательская игра») и игра «сама по себе». В последнюю категорию можно поместить всевозможные логические игры: тетрисы, шахматы, стрелялки и т.д. Они могут быть замечательными и оригинальными (как тетрис), но речь сейчас не о них. А о первых двух классах. Побочная беда множества вышедших в последние годы игр как раз и заключается в том, что они пытаются совместить эти два несовместимых типа в одной упаковке. Мы их знаем как singleplayer и multiplayer. Как ни стараются авторы игр, но один тип обязательно страдает от этого соседства. Либо мультип-



леер оказывается «куцом», так что лишь ничтожное количество людей его вообще пробуют, и большая часть из попробовавших забрасывают подальше. Либо вживаясь в мир игры в сингле, постоянно натываясь на торчащие уши мультплеера. «Какие они яростные и могучие воины! Они просто созданы для войны!» – восклицает вождь орков в третьей главе Warcraft III и посылает своих пехотинцев один на один с «идеальными солдатами ночных эльфов». Помнит, хитрюга, что баланс сторон – он и в сингле баланс сторон. И «могучие» эльфийки со стонами гибнут от кучки орковских ворчунов. Что это, господа? Лажа. И много разных нехороших слов. А почему? Знают ушлые разработчики, что на мировых чемпионатах будет жить WC3 много лет. Плохо. (В скобках замечу, что нет в WC3 той эмоциональной глубины, которая так поражала в StarCraft). Сами принципы игр-для-спорта и игр-как-приключений различны. Игры-для-спорта требуют максимально широких возможностей, тактик и подходов к игре, с одной стороны, и равенство всех игроков – с другой. Мастерство, оригинальность, тактическая гибкость – вот что должно отличать игроков друг от друга. А значит, каждой тактике и комбинации юнитов одной стороны должна соответствовать своя тактика и юниты другой стороны. Но это может просто противоречить сюжету истории сингла! Великие войны и должны быть великими, и крошить врага в мелкую труху. Они должны внушать ужас в игрока, поддерживать то настроение, которого требует текущий момент сценария! Если враг могуч и страшен, его нужно и сделать таким! Ну и напоследок о сильно наболевшем. И надоевшем. Я, конечно же, говорю о проблеме пиратства. «Дуболомная» пропаганда против пиратства на страницах «СИ», честно говоря, уже надоела. Слава богу, что статья в последнем, 135 номере, на ту же тему выделилась из этого общего мутного потока. Неплохо и аргументировано. Многих заставит задуматься. Хочу вспомнить историю. Посмотрим на такие страны, как Япония, Южная Корея. Япония по уровню технологий конкурирует с США, а Корея все ближе и ближе к Японии. А ведь 50 лет назад они были в руинах. Подняться из пепла, играя исключительно по

правилам «высокоразвитой» Америки, они бы никогда не смогли. Поэтому в начале им пришлось правила нарушать. Например, производя копии лекарств – дженерики – без всякой лицензии. Это вызвало страшную ярость фармацевтических компаний США. Ругань, конфликты – кошмар. Импортеры продукции (и сопутствующие отрасли) кричали и призывали. Но прекратили «пиратство» только тогда, когда их собственные производители освоили все технологии, и страна «в целом» поднялась почти на тот же уровень. Только тогда стало выгодным согласиться с правилами, рубить пиратство. (они и цены на газ/бензин/электричество внутри страны хотят заставить поднять. Вы хотите за все это платить в 3 раза больше? И зарубить наш вялый, но рост?). Можно победить или, точнее, значительно снизить уровень пиратства. Но для этого требуется известная гибкость. Локализации игр – хороший ход (особенно, если игра на 2-3 дисках, и вместе \$5-\$8). Платиновые серии и прочее (30 – 50% уценки) – тоже хороший. Разделение сингла и мультплеера одной игры на две – еще лучше (с уменьшением стоимости половинок). Переход на DVD-носители – тоже неплохо. Как бальзам на сердце антипиратов, могу сказать, что GTA3 в Москве обычному игроку было просто не достать в пиратском виде, пока «Бука» не выдала (с солидным опозданием, к слову) релиз. И уже неплохо. И еще – «каждая вещь имеет свою цену». Слова «минимизация издержек» вы где-нибудь наверняка читали. Вы бы видели, как загораются глаза иностранцев, которые впервые попадают на Горбушку. Они с огромным удовольствием все это покупают, не испытывая ни малейших угрызений совести, что заплатили «несоответствующую» цену. Ну вот. Надеюсь, критика не затронет ничьих чувств.

ktosh@zmail.ru

Виктор Перестукин: Сразу к пиратству. Гхм... гхм... Уважаемый КТаш, время нарушения правил уже прошло. Сейчас не шальные 90-е. Индустрия у нас есть. И немалая. Недавняя КРИ это только подтверждает. В России давно появилась группа людей, профессионально работающих в этой сфере. Воспитали, слава богу. А они уже научат других. И закроем эту тему, а?

ВНИМАНИЕ!!!

ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА

СТРАНА ИГР

Открылась подписка на второе полугодие во всех отделениях связи России



**"Страна Игр" + CD
Индекс - 86167**

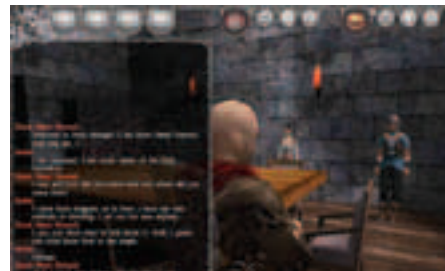
СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Mistmare

Представьте себе, что со смертью Томаса Торквемады Святая Инквизиция не остановила свои ужасающие деяния. Науку раздавили в зародыше, Ренессансу не дано было

расцвести. В роли монаха инквизиции Джона Айседора вам предстоит выжить в этом нелегком мире.



ПАТЧИ:

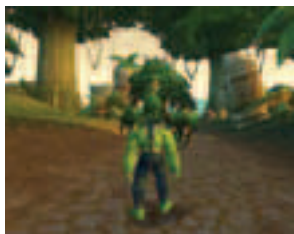
- Блицкриг
- Глаз Дракона
- Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения
- Heroes of Might & Magic IV
- StarCraft
- StarCraft: Brood War

ВИДЕО:

Enter the Matrix



World of Warcraft



Silent Storm



а также: Def Jam Vendetta, полный вступительный ролик Final Fantasy X-2, Transformers, TOCA Race Driver.

БОНУСЫ:

- Бесплатные игры из раздела «Онлайн»
- Файлы к рубрике «Киберспорт»
- TES III: Morrowind – Adween's Rest
- TES III: Morrowind – Bloody Oath
- UT2003 – Pinata
- UT2003 – Unreal Speed

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм



Обои к рубрике «Банзай!»



Скриншоты к играм



МУЗЫКА:

World of Warcraft

СОФТ:

Catfood Mail

Простой и удобный почтовый клиент. Помимо работы с корреспонденцией, позволяет удалять письма прямо с сервера, чтобы не закачивать себе всякий мусор.

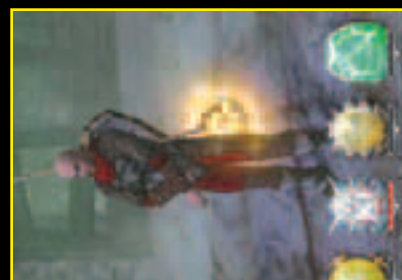
Traceless 2003

Для повышения безопасности серфинга следует регулярно очищать журнал посещений, удалять временные файлы, cookies и т.п. Утилита сделает это «на отлично», не займет много места в памяти и, завершив процесс, затаится в System Tray.

Ashampoo MP3 Check & Convert

MP3C&S проверит MP3-файлы на целостность и ошибки. Найдёт бракованные и вылечит их конвертацией в WAV и обратно. Заодно поможет поменять битрейт, ID-тег и т.п.

а также: URL-Album 1.2, Link Counter 2.5, AVP Lite, exBK GL Edition, BS Player, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander.



Mistmare

Представьте себе, что со смертью Томаса Торквемады Святая Инквизиция не остановила свои ужасающие деяния. Науку раздавили в зародыше, Ренессансу не дано было расцвести. В роли монаха инквизиции Джона Айседора вам предстоит выжить в этом нелегком мире.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 8 мая!/

Второй диск

С первого майского номера «Страна Игр» выходит с двумя дисками. Больше эксклюзива, больше видео, больше демо!

Axle Rage

Сенсация КРИ, мультиплатформенный проект Axle Rage от «Акеллы» – мы его видели, мы в него играли, и мы



пообщались со всеми, кто напрямую связан с разработкой этого байкерского 3D-боевика для PlayStation 2 и PC. А.Купер впервые пишет о российской приставочной игре!

Postal 2

Обзор долгожданной скандальной игры, еще задолго до выхода запрещенной во многих странах мира. Но ваша родная «Страна» не поддерживает ханжей и лицемеров! Игре в России – быть!

Resident Evil Zero

Обзор PAL-версии Resident Evil Zero – ужасстика, созданного на модернизированном движке римейка RE и ставшего не только большим шагом вперед для этой серии, но и для жанра в целом.

Xbox Live

Впервые в России наш журнал подробно расскажет об алгоритме подключения приставки Xbox к сети в условиях отечественной действительности. Все варианты подсоединения, подводные камни и полезные советы. Такой информации вы нигде больше не найдете.

Содержание номера может подвергнуться изменению.

Демо-версии: Mistmare

Бонусы:
Бесплатные
игры из
раздела
«Онлайн»
файлы к
рубрике
«Киберспорт»
TES III:

Morrowind –
Adween's Rest
TES III:
Morrowind –
Bloody Oath
UT2003 –
Pinata
UT2003 –
Unreal Speed

Музыка: World of

Warcraft

Патчи:

Блицкриг
Глаз Дракона
Ил-2
Штурмовик:
Забутые
Сражения
Heroes of
Night & Magic
IV

StarCraft:
StarCraft:
Brood War

Софт:

Catfood Mail
Traceless
2003
Ashtampoo
MP3 Check &
Convert
URL-Album

1.2 Link Counter

2.5 AVP Live

exVK GL
Edition
BS Player
Quick Time 6
WinAmp 3
Windows
Commander.

Видео:

Enter the
Matrix
World of
Warcraft
Silent Storm
Def Jam
Vendetta
Final Fantasy
X-2
Transformers
TOCA Race

Driver Видео к рубрике «Банзай!»

Галерея:

Обои к
новейшим
играм
Картинки к
рубрике
«Банзай!»

CD

Рекомендуемые

системные

требования:

PII 300 MHz, 64 Mбайт RAM,
8x CD-ROM

CONTENT #8(137)



Демо-версии: Mistmare

Видео: Enter the Matrix, World of Warcraft, Silent Storm, Def Jam Vendetta, Final Fantasy X-2, Transformers, Toca Race Driver, Видео к рубрике «Банзай!»
Патчи: Блицкриг, Глаз Дракона, Ил-2 Штурмовик, Забытые Сражения, Heroes of Night & Magic IV, StarCraft, StarCraft: Brood War

Программы, галерея, бонусы
и многое другое...



Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:

00:00
09:30

у нас самая ранняя "ночь"!

\$4 **new!**
неделя

\$14 **цены!**
месяц
снижены

Неограниченный доступ:

00:00 - 09:30

Дополнительный доступ:

09:30 - 19:00 - \$1/час

19:00 - 00:00 - \$0.5/час

(все налоги включены)

Бесплатно:

Почтовый ящик 5 Mb,

домашняя WWW-страница



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

ВСЕМ ПОДПИСЧИКАМ – ПОДАРОК ОТ NIVEA FOR MEN



редакционная ПОДПИСКА!

ОФОРМИ ПОДПИСКУ ПО ДАННОМУ КУПОНУ И ПОЛУЧИ ПОДАРОК ОТ NIVEA FOR MEN:
ГЕЛЬ ДЛЯ БРИТЬЯ "СУПЕРСВЕЖЕСТЬ" И БАЛЬЗАМ ПОСЛЕ БРИТЬЯ "ОСВЕЖАЮЩИЙ"

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДО 30 МАЯ



ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"
На второе полугодие 2003 года

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс область/край

Город/село ул.

Дом корп. кв. тел.

Сумма оплаты

Подпись Дата e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр»

6 месяцев (12 номеров) – 840 рублей

«Страна Игр» + CD»

6 месяцев (12 номеров) – 1140 рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

или по электронной почте:

subscribe_si@gameland.ru

или по факсу: 924-9694

(с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Извещение

ИНН 7729410015	ООО "ГеймЛэнд"
ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва	
р/с №40702810700010298407	
к/с №30101810300000000545	
БИК 044525545	
Платательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за 2-е полугодие 2003 года	
Подпись плательщика	

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015	ООО "ГеймЛэнд"
ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва	
р/с №40702810700010298407	
к/с №30101810300000000545	
БИК 044525545	
Платательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за 2-е полугодие 2003 года	
Подпись плательщика	

Кассир

ВНИМАНИЕ!

- Для получения подарка от NIVEA FOR MEN необходимо произвести оплату по данному купону до 30 мая 2003 года.
- Подписка оформляется только на российский адрес.

СПРАВКИ

по электронной почте
subscribe_si@gameland.ru
или по тел. (095) 935-7034



марка №1 в России*

WWW.GENIUS.RU



WEB-камеры



КОЛОНКИ



КЛАВИАТУРЫ



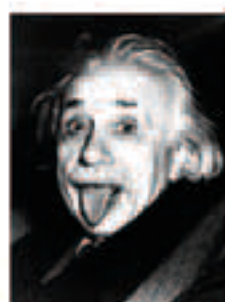
ДЖОЙСТИКИ



СКАНЕРЫ



SP-G06



Эйнштейн



56K USB Modem



Наполеон



MaxFire



Эдисон



TwinTouch+



Да Винчи



ColorPage HR-7

Почти никогда не делалось ничего великого в мире без участия гения*. (Вольтер)

***Genius - гений (англ.)**

Москва, 109390
ул. Малышева д. 20
Тел: (095) 105-0700
232-3009
(многоканальные)

Москва, 129272,
ул. Трифоновская д. 45
Тел: (095) 232-2431
284-0238
284-3376
288-9211

Москва, 117071,
ул. Донская д. 32.
Тел: (095) 967-15-55
(многоканальный)
955-9149
955-9158
955-9193

OLDI®
WWW.OLDI.RU

*по данным группы компаний КОМКОН, интернет-сайта IXBT.com и опросов на VoxRu.Net за 2002 г.



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс

г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; **г.Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **г.Волгоград:** Техком (8442) 975-937; **г.Воронеж:** Сани (0732) 733-222, 742-148; **г.Иркутск:** Комтек (3952) 258-338; **г.Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **г.Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

ОПЕРАЦИЯ

S² Silent Storm

СТРАНА ИГР



АкваНокс 2

ОТКРЫТИЕ



СТРАНА
ИГР



© 2003 "Massive Development". © 2003 "Руссобит Публишинг". © 2003 "JoWood Productions" Software AG.